KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XIV
NUMERO 158 - AGOSTO 2005
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Rossella Carbotti, Silvia Galliani, Edith Gallon, Nino Giordano, Nadia Maremmi, Elena Orlandi, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering: Mimmo Giannone
Adattamento Grafico: Marco Felicioni
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, Il Kappa, Mario A. Rumor
Ufficio Stampa:
Vincenzo Sarno
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

SHIZUME – 1883, Era Meiji, Tokei (Tokyo). **Shizume Kurahashi**, fervida sostenitrice del 'metodo scientifico', soffre di un singolare disturbo: quando il battito del suo cuore diviene irregolare – stimolato da influssi spiritici di vario genere – precipita in un sonno pieno d'incubi, mentre contemporaneamente una creatura aracniforme divora-spiriti si materializza dal suo corpo. Alla sua ricerca del padre scomparso, il celebre divinatore **Hikofumi Kurahashi**, contribuisce l'intrepido agente segreto **Kogenta Inui**, in lotta contro la cosiddetta divinità **Tsukumo**, il Domatore di Mostri...

COLOR PRI – Lo studente **Takaaki Sasuga**, il cui desiderio segreto è quello di diventare Re del Mondo (!), riceve la devastante visita di **Yukiko** e **Kraehe**, rispettivamente sacerdotesse Bianca e Nera del Mondo dei Colori. La loro missione è quella di portarlo nel loro universo per fungere da tappo (!!) e chiudere così la falla che sta portando quel mondo all'estinzione! Ma il tempo loro concesso per il rientro scade, e così le due sacerdotesse devono restare nel nostro piano dimensionale. E mentre i loro due servi decidono di adottare la dolce amica di Takaaki, **Hibiki**, come nuova padrona, qualcuno giunge inaspettatamente nel nostro mondo da un varco dimensionale...

MOON LOST - Un immenso asteroide sta per colpire il pianeta Terra. L'unica speranza è costituita dal Lunatron, capace di generare nano-buchi neri controllati. Le operazioni si svolgono sulla base lunare Artemis, sotto il comando della capitana **Dyane Claudel** e dello scienziato **Frost**, ma i buchi neri artificiali divorano anche la Luna. L'evento modifica l'assetto della Terra, provocando un vero cataclisma. Quindici anni dopo, **Starion**, pilota della NASA, raggiunge **Judith Claudel**, figlia di Dyane, e il direttore **Patrick Ciel** presso l'Agenzia Spaziale Europea dove viene illustrata al mondo una 'missione impossibile': sottrarre a Giove il satellite Europa e portarlo in orbita attorno alla Terra grazie al nuovo dispositivo **Jupitron**. Alla spedizione si unisce anche Frost ma, giunti a destinazione, gli astronauti scoprono che sul satellite è presente un intero ecosistema. Viene comunque deciso di procedere, e dopo rischiose manovre la spedizione riesce a strappare Europa alla gravità di Giove, ma il governo americano tenta di sabotare l'operazione europea, spingendo il satellite in rotta di collisione con Marte. E così, sia Frost che Starion sono costretti a sacrificare la propria vita per causare un esplosione abbastanza potente da riportare Europa in rotta, le comunicazioni con la Terra s'interrompono e le forze americane si preparano a prendere il controllo della situazione...

MOKKE - Le sorelle **Mizuki** e **Shizuru Hibara** abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di provincia, benché le due sorelle si trovino spesso a dover chiedere aiuto al nonno per le vicende più difficili...

OTAKU CLUB - **Kanji Sasahara** decide di iscriversi a un club scolastico, e si imbatte nel **Genshiken**, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di *otaku*, dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** allo spettrale **Ex-Presidente**, dalla timidissima **Kanako Ono** all'insospettabile **Makoto Kosaka**, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' **Saki Kasukabe**: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli *otaku*, e mentre la sorella di Kanji, **Keiko**, le insidia il ragazzo, si trova addirittura costretta a partecipare alle attività di *cosplay*... Dopo l'elezione di Kanji come neo-presidente, il Genshiken decide di presentare una propria fanzine alle prossime fiere del fumetto, e mentre Tanaka e Ono si fidanzano, al circolo si iscrivono due nuovi studenti: lo strambo **Kikuchi** e la 'otaku-patica' **Ogiue**...

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, la loro collega **Peitho**, la demone **Mariler**, la regina degli inferi **Hild** (madre di Skuld), da **Keima** e **Takano**, rispettivamente il padre e la madre di Keiichi. **Rind** la Valchiria è sulle tracce del **Divoratore di Angeli**, capace di estirpare il 'custode' delle dee, e di farle cadere in stato d'incoscienza. Dopo aver messo fuori gioco Belldandy, Urd e Peitho, il Divoratore si manifesta dichiarando di aver usato come un parassita il corpo stesso di Rind per attaccare le Dee. La valchiria si strappa di dosso l'Angelo Custode infettato, e contrattacca insieme a Keiichi e Skuld...

NARUTARU - Shiina Tamai trova **Hoshimaru**, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane **Tomonori Komori** per salvare le due, e i suoi compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, attiva i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina. Miyako e **Aki Sato** identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina da morte certa. Shiina si trasferisce momentaneamente presso Takeo e Norio, i quali iniziano a sua insaputa a fare strani discorsi che la riguardano. Intanto, nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale opera per mettere la ragazza "con le spalle al muro". Due 'incidenti' capitano nella stessa mattinata a distanza di venti chilometri l'uno dall'altro: **Jane Franklin** del Ministero della Difesa americano investe due bambini dandosi alla fuga, mentre un aereo USA precipita nel quartiere degli uffici causando innumerevoli vittime e un'evacuazione di civili. Indagando, Shiina aiuta la Franklin a dare la caccia al mostruoso **Tarasque**, che 'contiene' **Robert**, sfuggito al controllo degli americani: lo sfortunato figlio della donna è affetto da neuropatia progressiva, e l'esercito lo usava come campione da osservazione. E mentre ora è bersagliato dall'artiglieria pesante, Norio, che doveva tener d'occhio la situazione, viene aggredito da loschi figuri...

sommario

+ **In copertina e qui sotto:**
Hauru no Ugoku Shiro
and
Howl's Moving Castle

+ **Un ringraziamento speciale a Lucky Red**

MANGA, ASINI & TESTE DURE

Non abbiamo festeggiato il mese scorso per via della ricorrenza più drammatica del Giappone, ma oggi non possiamo esimerci dal tirare le somme dopo tredici anni di duro lavoro sul fronte del fumetto giapponese in casa Star Comics. Benché il primo numero di **Kappa Magazine** sia apparso in edicola nel luglio del 1992, già dal 1987 i vostri Quattro Kappa dell'Apocalisse erano all'opera per permettere l'ingresso del manga in Italia, prima per i fatti loro, con **Mangazine** *pro-zine*, in veste di fanzinari cantinari (la nostra prima redazione era uno scantinato di un metro e mezzo per due e mezzo!), poi insieme a Granata Press con **Zero** e **Mangazine** versione rivista, e poi con tutto il resto, da quando Star Comics ci concesse l'approdo sulle sue spiagge.
Come dicevamo un paio di editoriali fa, in questi anni ne abbiamo viste di cotte e di crude, ma alla fine dei conti ci siamo resi conto che la cosa migliore è sempre quella di lavorare *con* passione *sulle* proprie passioni, continuando a divertirsi come una volta. **Kappa Magazine**, pur con tutti gli acciacchi di una 'vecchietta' dell'editoria italiana (si tratta di una delle quattro riviste di fumetti più longeve *di sempre*, e LA più longeva in fatto di manga) è esattamente come la bimbetta sgambettante di tredici anni fa. I suoi contenuti sono cambiati molte volte, è diventata adolescente, poi adulta, poi classica, poi avventurosa, poi fantascientifica, poi documentaristica, poi misteriosa, poi commerciale, poi autoriale e chi più ne ha, più ne metta. Ma la cosa buffa è che non c'è stato *un solo* numero che non ci siamo divertiti a 'costruire', a partire dalla scelta dei titoli, degli autori, della loro disposizione, degli incastri (una rivista antologica è un vero puzzle, credeteci!), degli articoli, degli eventi speciali, dei concorsi, delle anticipazioni cinematografiche, eccetera eccetera. E così ogni numero ha soddisfatto alcuni e sollevato le lamentele di altri. È logico: una rivista contiene *molte* cose, e non è detto (ma non impossibile, come abbiamo visto) che riesca a mettere tutti d'accordo. Ed è proprio questo il suo bello, questo suo essere 'magazzino' (come si dice in inglese), questa sua impossibilità di essere statica, questa sua mancanza di un'identità definitiva che, alla fine dei conti, diventa la *sua* caratteristica distintiva.
A tal proposito, ci viene da citare una celebre e divertente novella intitolata "Giufà e le chiacchiere della gente", che probabilmente molti di voi conosceranno per averla letta sui banchi di scuola, e che dice più o meno così:

Un giorno Giufà e suo figlio decisero di recarsi in un villaggio vicino e s'incamminarono con l'asino. Lungo la strada, vedendo padre e figlio camminare a fianco all'asino senza montarvi sopra, alcune ragazze si misero a deriderli. Giufà, punto sul vivo, fece salire in groppa all'asino suo figlio, convinto di mettere a tacere certa gente.
Proseguendo lungo la strada incontrarono poi un gruppo di uomini che, vedendo il bambino sull'asino e Giufà a piedi, si misero a commentare sul fatto che non c'era più rispetto per nessuno, e che era una vergogna vedere un figlio giovane a cavallo della bestia e un vecchio padre stanco arrancare a piedi. Giufà, ancora una volta colpito dai commenti, fece scendere suo figlio e montò al suo posto in groppa all'animale.
Lungo il cammino incontrarono delle donne, che subito commentarono a loro volta, scandalizzandosi per certi 'padri snaturati': come poteva lasciare che un bambino camminasse tutto solo dietro all'asino, mentre lui se ne stava tutto comodo a cavalcare, bel bello, fino a destinazione? Vergogna! Giufà pensò che per non farsi più criticare dai passanti era meglio salire entrambi in groppa alla bestia.
Così fecero, ma ancora una volta, per la strada, incrociarono altri uomini che li guardarono di traverso scuotendo la testa: un uomo e un ragazzino, perfettamente sani e capaci di camminare con le loro gambe, facevano morire di fatica un povero animale, costretto a trasportarli entrambi. Fu così che Giufà, stanco delle continue critiche, decise che si sarebbe caricato il somaro sulle spalle insieme al figlio, e che insieme lo avrebbero trasportato per tutto il resto del percorso.
Giunti finalmente al villaggio, però, tutti quelli che li videro scoppiarono a ridere a crepapelle, prendendoli in giro. Giufà, ormai rassegnato, posò l'asino al suolo e, insieme al figlio, riprese a camminare a fianco della bestia, proprio come all'inizio del viaggio.
– Vedi, ragazzo mio – disse il brav'uomo al figlio – alla fine dei conti, qualsiasi cosa tu faccia, è impossibile mettere d'accordo tutti quanti. L'importante è fare quel che ti pare giusto fare –.

Lungi dal ripetere l'intero percorso spirituale (chiamiamolo così) del buon Giufà, dalla fine degli anni Ottanta abbiamo assunto inconsapevolmente il suo motto finale come dogma personale: sì, è vero, alla fine dei conti, se sei convinto di fare la cosa giusta, è bene proseguire per quella strada. Finora ci avete dato ragione (almeno nella maggior parte delle scelte!), e la cosa non può che farci piacere: ci dispiacerebbe diventare banderuole che cambiano orientamento a seconda di come tira il vento, e sinceramente lavorare in quel modo diventerebbe molto noioso. Per cui, se quello che vi abbiamo presentato fino a oggi (e il modo in cui lo abbiamo fatto) vi è piaciuto, potete stare tranquilli: accadrà lo stesso anche in futuro. Se tutto va bene, per altri tredici anni a partire da oggi. Sperando che non suoni come una minaccia (!), ancora una volta, grazie a tutti. Faremo sempre più del nostro meglio! **Kappa boys**

«Se non ti piace come guido, scendi dal marciapiede.» Lotus Weinstock

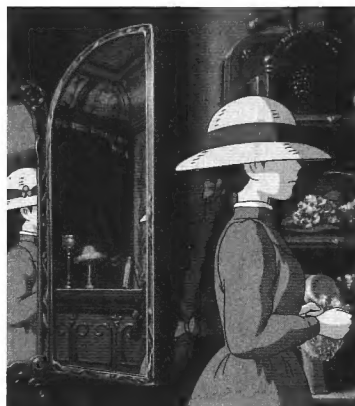
QUANDO I CASTELLI IN ARIA SE NE VANNO A SPASSO

Arriva finalmente in Italia l'ultimo capolavoro di Hayao Miyazaki, il regista che ha permesso all'animazione giapponese di uscire definitivamente dai confini del proprio paese d'origine e di entrare nei cuori delle platee occidentali. Anche e soprattutto in quegli spettatori 'non specialisti' che fanno la differenza, e che qualche tempo fa hanno permesso il successo di **Spirited Away**. Non solo la platea, ma anche la critica colta premia il papà di **Nausicaä** con le ambite statuette dei festival internazionali. Nell'attesa di gustarlo finalmente al cinema, **Kappa Magazine** vi svela in anteprima alcuni segreti de **Il Castello Errante di Howl**, distribuito in Italia da Lucky Red.

La giovane Sophie, 18 anni, lavora senza posa nella boutique di cappelli che, prima di morire, apparteneva a suo padre. Durante una delle sue rare uscite in città, conosce Howl il Mago. Howl è molto affascinante, ma non ha molto carattere... Fraintendendo la loro relazione, una strega lancia un maleficio terribile su Sophie e la trasforma in una vecchietta di novant'anni. Prostrata, Sophie fugge e vaga nelle terre desolate. Per puro caso, entra nel Castello Errante di Howl e, nascondendo la sua vera identità, si fa assumere come donna delle pulizie. Questa 'vecchia signora' tanto misteriosa quanto dinamica riuscirà in breve tempo a dare nuova vita alla vecchia dimora abitata solo da un giovane apprendista, Markl (Michael, nel romanzo originale; **Ndr**), e da colui che manda avanti il Castello, Calcifer, il demone del fuoco. Più energica che mai, Sophie compie alcuni miracoli. Quale favoloso destino la attende? Cosa succederà tra lei e Howl?

Sophie è la figlia maggiore del cappellaio Hatter. Vive la sua giovinezza come un incanto di cui non sa che farsi. Vittima di un sortilegio lanciatole dalla Strega delle Lande, diventa una vecchietta di novant'anni e capita nel Castello Errante del mago Howl.

Howl è il padrone del Castello Errante. Si tratta di un mago che esercita la propria 'professione' sotto nomi diversi, fra cui Howl, Jenkins o Pendragon, a seconda dei paesi in cui si reca. Dotato di un potere magico incommensurabile, è un bel ragazzo che rifiuta di accettare gli inviti del Re e vive giornate oziose, senza scopo. Sembra che abbia, in precedenza, lavorato per la Casa Reale di Kingsbury...

La Strega delle Lande perseguita Howl per sbarazzarsene. Una volta era la maga addetta alla Casa Reale di Kingsbury, ma dopo esserne stata cacciata, cinquant'anni fa, è andata a nascondersi nella landa

desolata.

Calcifer è il demone del fuoco che vive in un caminetto del Castello Errante, ed è proprio lui a pemettere al castello di spostarsi. Legato a Howl da un antico patto, sembra impossibilitato ad abbandonare in qualsiasi modo il focolare. Promette perciò a Sophie di restituirle il suo aspetto originario se in cambio lo aiuterà a rompere il patto che lo lega a Howl.

Markl, giovanissimo discepolo di Howl, è senza famiglia, e il suo compito è quello di accogliere i visitatori che si recano al castello per incontrare Howl e gli inviati del re che recapitano continuamente lettere d'invito.

Suliman, la maga ufficiale della Casa Reale, è l'ex insegnante di Howl: è dotata di un potere magico incommensurabile, e infatti è lei a detenere il potere reale.

Heen è un buffo ma enigmatico cagnetto che, per qualche ragione, accompagna Sophie dappertutto...

Navet, lo spaventapasseri dalla testa di

Hauru no Ugoku Shiro and Howl's Moving Castle ©2004 NIBARIKI – GNDDT

rapa, inizia a seguire Sophie saltellando sul suo bastone dal momento in cui lei lo soccorre nella landa. Forse lo fa per sdebitarsi...

Dal libro al film

Nel 1992, *Archer's Goon*, uno dei romanzi di Diana Wynne Jones, veniva adattato dalla BBC in sei episodi da 25 minuti. All'epoca la scrittrice dichiarò: «Penso che, con il suo scenario unico che si apre su molteplici paesaggi, **Il Castello Errante di Howl** potrebbe benissimo funzionare al cinema. I tecnici degli effetti speciali oggi fanno tali prodigi!»

Non poteva sognare miglior adattatore di Hayao Miyazaki. Chi ha già letto il libro, infatti, verrà colpito dalle somiglianze tra gli universi di questi due artisti, nonostante la distanza che separa i loro paesi d'origine e nonostante il fatto che Miyazaki abbia dovuto 'sfrondare' un po' il libro (pur rimanendo fedele alla sua struttura) per farlo rientrare nelle due ore previste.

Eppure, **Il Castello Errante di Howl** sembra una sorta di *sequel* di tutti i suoi altri film. Fin dall'inizio, il regno 'da operetta' descritto dalla Wynne Jones permette a Miyazaki di ritrovare le ambientazioni barocche di *Kiki's Delivery Service*, guarda caso anch'esso tratto da un romanzo (*Kiki - Consegne a Domicilio*, di Eiko Kadono). Il cineasta aggiunge solo un'artiglieria di macchine volanti (che ricordano quelle di *Laputa - Castle in the Sky* o di *Porco Rosso*), onde poter insistere sulla minaccia della guerra (nel libro, infatti, si parla di un conflitto tra i regni vicini).

Per Miyazaki la realtà è 'mobile' e gli spiriti sono dappertutto. Niente è statico. Si è dunque trovato a casa sua. in questo mondo magico dove ci si batte a colpi di sortilegi (come in *Principessa Mononoke* e ne *La Città Incantata*), e in cui nessuno è in realtà ciò che sembra essere.

Sotto la sua parvenza di vecchietta, Sophie resta una giovane ragazza. Lo spaventapasseri (con il sorriso di *Totoro*) è in realtà un principe stregato. E Howl può trasformarsi in uccello o assumere le sembianze del Re.

Il mondo di Miyazaki è quello della metamorfosi permanente. Adora dare dei 'doppi' ai suoi personaggi, o cambiarne l'identità: ne *La Città Incantata* Chihiro era stata ribattezzata 'Sen' da Yubaba, che a sua volta aveva una gemella buona. In questo caso, invece, è Howl che ha più identità a seconda del paese in cui appare, da Jenkins a Pendragon.

Tutta questa fantasia si estende alla narrazione, arrivando a mettere a soqquadro la continuità narrativa, grazie a una porta magica che consente di passare in un secondo da un mondo a un altro. Le intersezioni sono spesse volte inquietanti: quando Howl è depresso si ricopre di una fanghiglia mucillaginosa verde che evoca il mostro putrido a cui Chihiro deve fare il bagno in *La Città Incantata*: la scena si trova nel libro, sebbene sia stato scritto nel 1986!

Nel romanzo, il castello viene descritto di sfuggita. Miyazaki ne fa una scultura meccanica di ferraglia e legno, che soffia, sbuffa e cigola, pieno di passerelle, torrette e scale segrete.

Bella anche l'idea di fare del fuoco un personaggio a tutto tondo: quando scopriamo Calcifer spolmonarsi per far avanzare il castello, pensiamo a Kamaji, il vecchio con sei braccia che alimentava la caldaia nelle terme de *La Città Incantata*. E quando, armata di un secchio e di una scopa, Sophie intraprende un lavoro gigantesco nel castello, vediamo al lavoro sia Kiki che Chihiro.

Altro tema eterno: la lotta del bene e del male, che per Miyazaki non posseggono contorni ben precisi.

Così, nel suo sontuoso palazzo, la maga Suliman troneggia come un monarca pacifico. Sembra piena di saggezza e di bontà. In realtà non è altro che una sadica che obbliga i suoi visitatori a salire una scala gigantesca per raggiungerla e che

alimenta la guerra. Ma non c'è spirito di vendetta in Miyazaki: Sophie prende con sé e accudisce la Strega delle Lande, una volta che questa è divenuta una vecchietta poco socievole ma inoffensiva.
In effetti, gli ultimi film di Miyazaki raccontano delle storie adatte a tutti. Ne *La Città Incantata*, grazie al suo amore per Haku, Chihiro libera il giovane da un maleficio (e ritrova la propria identità); quanto a Sophie, questa libera Howl e Calcifer (e ritrova la propria vera età). Nelle mani del demiurgo Miyazaki, queste storie diventano pura fantasmagoria. La sua immaginazione è così fertile che sembra scrivere la sua sceneggiatura mano a mano che gira il film. La cornice imposta della fiaba inglese non ha paralizzato Miyazaki. Al contrario, non è mai sembrato più libero e così a suo agio.
E nonostante ciò che fa dire a Sophie («Non pensavo che l'età rendesse così impotenti»), non è mai sembrato così giovane.

A tu per tu col regista
Tutti sanno che lei ha più volte annunciato il suo ritiro. Anche per ***Il Castello Errante di Howl*** *si è detto che all'inizio aveva deciso di lavorare soltanto come produttore esecutivo. Cosa le ha fatto cambiare idea?*

È vero. Ho pensato più volte di abbandonare il mondo dell'animazione. Ma quando ho a che fare con un lavoro che mi piace davvero, il desiderio di esprimerlo con le mie idee è troppo forte. Quando passo il lavoro ad altri, poi penso sempre a quali altri metodi potevano essere utilizzati per realizzare una scena. Alla fin fine, penso sempre che è meglio seguire il lavoro personalmente. Ho deciso di tornare sui miei passi per tirar fuori lo spirito originale di ogni lavoro.

Come mai per Howl ha deciso di utilizzare Takuya Kimura?

È stato un suggerimento del produttore Toshio Suzuki. A suo avviso, Howl è il personaggio più affascinante di tutti i nostri film, per cui era conveniente utilizzare un giovane attore, in modo potesse rappresentare il Giappone. Mi ha suggerito Takuya Kimura, pensando che non sapessi neppure chi fosse. Forse mi riteneva uno strano vecchietto che se ne sta rintanato tra le montagne senza mai vedere la televisione! Secondo lui non avrei dovuto mai aver sentito nominare Kimura. Quando gli ho detto che lo conoscevo, è rimasto quasi scioccato!

In tutti i suoi lavori si sente un forte spirito umanitario. Anche ne ***Il Castello Errante di Howl*** *si percepisce un forte sentimento contro la guerra.*

Non ho voluto deliberatamente mandare messaggi educativi al pubblico. Se questi messaggi ci sono davvero nei miei lavori, è perché si rivelano naturalmente. Molta gente pensa che io dica profonde verità. Quello che mi piace di più, in realtà, è la semplicità. La ragione per cui abbiamo realizzato **Il Castello Errante di Howl** è che

nel mondo ci sono troppe cose brutte, come le guerre e le crisi economiche. Ci piacerebbe che, attraverso il film, la gente possa ritrovare il coraggio e la speranza in un futuro migliore. Per noi è importante sopravvivere ed esplorarlo.

Cosa pensa dei lavori di animazione di Disney e Dreamworks?

Personalmente amo molto i primi lavori di Disney. Sebbene noi generalmente definiamo tutti i film d'animazione americani come 'animazione americana', in realtà ci sono molte differenze nel loro modo di presentarsi. Deamworks è decisamente antitradizionale. Se confrontata con Disney, si nota che presta molta attenzione nell'illustrare i personaggi e nel plot. E poi c'è un grande uso dell'animazione 3D, che dà un respiro molto moderno. Quindi, se guardiamo ai film di animazione della Disney come si guarda a dei balletti classici, le produzioni della Dreamworks possono

essere viste come musica pop moderna.

Cosa ne pensa dell'animazione degli altri paesi asiatici?

Amo molto le animazioni realizzate in Cina e a Taiwan. Per esempio, *Siu Sin* (*Storia di Fantasmi Cinesi*) esprime pienamente il senso estetico della tradizione cinese. Mi piacciono i lavori che hanno un respiro nazionale. Peccato ce ne siano pochi così! Penso che gli animatori coreani abbiano il più alto senso della professionalità. Il loro modo attento e sincero di lavorare merita il nostro rispetto. Seguono molto quello che c'è scritto nel testo, anche per mostrare la semplice caduta di una foglia. Hanno un modo unico di intendere l'animazione, individuale e profondo. Penso che gli animatori cinesi, giapponesi e coreani, pur mostrando solo una piccola parte della loro cultura tradizionale, siano in grado di scioccare il mondo intero. I lavori che riflettono la cultura nazionale e tradizionale sono i più affascinanti di tutti.

Diana Wynne Jones: i primi passi del Castello Errante

«Credo di aver scelto di scrivere un certo genere di libri perché il mondo è impazzito improvvisamente quando avevo cinque anni» scrive Diana Wynne Jones nella sua autobiografia. Nata nel 1934, gli anni della sua infanzia sono in effetti segnati dalla Seconda Guerra Mondiale. Per tutta la vita esorcizzerà questo brutto ricordo rivolgendosi alla fantasia e all'immaginazione. A Oxford viene fortemente influenzata dai corsi su C.S. Lewis e J.R.R. Tolkien. La lettura de *Il Signore degli Anelli* sarà per lei una rivelazione. Ciò nonostante, aspetterà di avere quarant'anni per prendere in mano la penna, con lo scopo di distrarre i suoi figli offrendo loro "libri che le sarebbe piaciuto leggere alla loro età".

A partire dal 1973 ha dato vita a una trentina di romanzi, nei quali inventa un mondo di fiabe e universi paralleli, fuori dal tempo, in cui la magia è tanto comune quanto la matematica. Nel 1977, riceve il Guardian Award del Libro per bambini. In Inghilterra la sua opera ha affascinato lettori di ogni età.

Il Castello Errante di Howl è del 1986. Quattro anni dopo, Diana Wynne Jones tornerà sullo stesso tema con il seguito ad ambientazione orientale, **Il Castello in Aria**, che ancora una volta traccia una linea retta tra i soggetti dell'autrice e quelli di Hayao Miyazaki, vent'anni prima del loro incontro. Oggi l'autrice vive a Bristol.

Hayao Miyazaki, una vita animata

Da oltre vent'anni (*Nausicaä della Valle del Vento*, uno dei suoi primi grandi successi, è del 1984) Hayao Miyazaki è considerato il più grande cineasta d'animazione giapponese. Il grande pubblico occidentale ha iniziato a scoprire la sua opera con *Porco Rosso*, che nel 1992 appare nelle sale cinematografiche francesi. Da allora, ognuno dei suoi film ha lasciato un segno, dando luogo a dei veri fenomeni sociali.

Hayao Miyazaki è nato a Tokyo, nel 1941. La sua giovinezza è segnata dalla guerra e dall'immagine di una madre affetta dalla tubercolosi, costretta a letto per nove anni. Suo padre e suo zio dirigevano una società che fabbrica timoni per caccia aerei. Viene preso molto presto da una vera passione per l'aviazione, poi per il disegno. Nel 1963, sebbene in possesso di un diploma in economia, entra alla Toei Animation, il più grande studio del Paese. Lì passerà vent'anni a lavorare accanitamente, passando per tutti gli stadi della professione (animatore, sceneggiatore, regista, produttore) sino a raggiungere l'indipendenza totale nel 1985, con la creazione dello Studio Ghibli.

Quando entra alla Toei, Miyazaki ha ventidue anni. La moda è quella delle serie televisive lunghe. Gli effettivi sono molti (oltre 500

impiegati) e Miyazaki si sente oppresso da questo gigantismo. Con un collega, Isao Takahata – futuro autore di *Una Tomba per le Lucciole*, particolarmente noto in Italia per la regia dell'epocale serie TV *Heidi* – sogna soggetti più leggeri, in grado di divertire genitori e bambini. Nel 1971 i due lasciano la Toei. Miyazaki moltiplica i suoi impieghi in diverse case di produzione, sempre con lo stesso scopo finale: realizzare un lungometraggio. Ci metterà otto anni a realizzare il suo sogno, con *Lupin III – Il Castello di Cagliostro*, nel 1979, basato sul celebre personaggio creato da Monkey Punch.
In seguito si dedica ai fumetti e firma una saga fiume di sette episodi, *Nausicaä della Valle del Vento*, la sua prima creazione originale. In quest'opera troviamo due elementi che perdureranno nei suoi film: il pacifismo e le tematiche ecologiste. La serie viene pubblicata dal 1982 al 1994. In seguito, per richiesta del suo editore Yasuyoshi Tokuma (fondatore della Tokuma Shoten), Miyazaki adatta questo fumetto in cartone animato nel 1984. È la svolta decisiva della sua carriera. Il magnate della stampa gli propone di dirigere uno studio indipendente, e nasce così lo Studio Ghibli.
Miyazaki firma uno dopo l'altro sei lungometraggi, di cui quattro fanno esplodere il botteghino: *Tonari no Totoro* (1988, 2 milioni di spettatori), *Porco Rosso* (1992, 3 milioni e mezzo di spettatori), *Principessa Mononoke* (1997, 17 milioni di spettatori), e *La Città Incantata* (2001, 23 milioni di spettatori).
Dopo aver ricevuto l'Orso d'Oro a Berlino e il Premio Oscar per *La Città Incantata*, Miyazaki si dedica a due cortometraggi destinati al Museo Ghibli, una sorta d'incrocio tra una mostra permanente e un parco giochi, consacrato in gran parte alle sue opere, di cui è sempre ben rifornito.
Poi, con **Il Castello Errante di Howl**, adatta un classico della letteratura inglese per bambini scritto dalla popolarissima Diana Wynne Jones.
Di lui, il grande regista Akira Kurosawa ha detto: "Credo che apparteniamo entrambi alla stessa scuola; condividiamo lo stesso rigore e lo stesso gusto per le storie umane su grande scala. Tuttavia provo un certo fastidio quando i critici accomunano i nostri lavori. Non si può sminuire l'importanza dell'opera di Miyazaki paragonandola alla mia."

Il Ghibli giapponese

Lo Studio Ghibli è stato fondato nel 1985 da un gruppo di artisti e animatori allo scopo di realizzare film di altissima qualità, destinati innanzi tutto alla distribuzione cinematografica.
Fondamentalmente, lo Studio Ghibli è nato non come impresa a scopo commerciale, ma piuttosto come organizzazione creativa in cui la massima priorità era data all'Arte dell'Animazione. Eppure, il successo economico dello Studio Ghibli è clamoroso: fino a oggi lo Studio Ghibli ha prodotto dodici lungometraggi d'animazione, ed è in procinto di realizzare il tredicesimo. Sette sono stati scritti e diretti dallo stesso

Hayao Miyazaki, divenuto così uno dei registi più amati e famosi del Giappone. Quattro sono stati scritti e diretti da Isao Takahata, mentore di Miyazaki e co-fondatore dello Studio. Gli altri film sono stati diretti dal collega e amico Yoshifumi Kondo, scomparso nel 1998, e Hiroyuki Morita, key animator dello Studio.
La maggior parte dei film dello Studio Ghibli ha ottenuto la prima posizione della classifica annuale del box office giapponese. *Principessa Mononoke* si era classificato nel 1997 al quarto posto nella classifica totale dei maggiori incassi giapponesi, e *La Città Incantata* del 2001 è stato il più grande incasso di tutti i tempi in Giappone. *Il Castello errante di Howl* è (oggi) al secondo posto.
I film dello Studio Ghibli hanno ottenuto moltissimi riconoscimenti e sono stati acclamati dalla critica e dagli specialisti di animazione di tutto il mondo. La Città Incantata ha vinto l'Orso d'Oro per il Miglior Film al Festival di Berlino nel 2002

Hauru no Ugoku Shiro and Howl's Moving Castle ©2004 NIBARIKI – GNDDDT

(segnando ben due eventi epocali: si tratta infatti del primo film d'animazione ammesso a competere a Berlino, nonché il primo film giapponese a vincere il premio più prestigioso) e successivamente il Premio Oscar per il Miglior Film d'Animazione. *Principessa Mononoke* è stato il primo film d'animazione a vincere il Japan Academy Award per i Migliori Disegni, *Porco Rosso* e *Ponpoko* hanno vinto il premio come Miglior Film al Festival di Annecy nel 1992 e nel 1994; *Una Tomba per le Lucciole* ha vinto il premio per il Miglior Film al Chicago International Children's Film Festival nel 1988. Nel 1999 il Museum of Modern Art di New York ha proiettato una retrospettiva dei film dello Studio e ha acquistato *Tonari no Yamadakun* per la sua collezione permanente.

Hauru no Ugoku Shiro and Howl's Moving Castle ©2004 NIBARIKI – GNDDDT

La critica internazionale ha osannato i film dello Studio Ghibli. Il critico americano Roger Herbert ha classificato *Tonari no Totoro* e *Kiki's Delivery Service* tra i più bei film per bambini mai realizzati; Janet Maslin del New York Times ha definito *Principessa Mononoke* la pietra miliare del cinema d'animazione.

Lo Studio Ghibli non ha mai operato con finalità esclusivamente commerciali. Continua a produrre film, rivolgendosi soprattutto a un pubblico giovane, non solo per intrattenerlo, ma in qualche modo per stimolare la sua immaginazione e alimentare la sua fantasia. Come animatori, gli artisti dello Studio Ghibli non perdono di vista quello che hanno reso i loro film così speciali. Il pubblico dei film dello Studio Ghibli lascia il cinema sempre arricchito rispetto a quando è entrato; forse è questo il vero segreto del suo clamoroso successo commerciale.

Approfondimenti

La nostra rivista, **Kappa Magazine**, nell'arco di tredici anni ha seguito la lunga avventura di Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Per conoscere nel dettaglio l'operato dello Studio Ghibli, consigliamo di consultare gli articoli apparsi a partire dal 1992, sui seguenti numeri della rivista: 2, 4, 12, 37, 51, 60, 71, 73, 75, 79, 96, 111, 123, 128, 129, 146, in cui abbiamo trattato i film e le singole produzioni nel dettaglio.

CREDITI DEL FILM
Tokuma Shoten / Studio Ghibli; NTV, Dentsu, Buena Vista Home Entertainment, Mitsubishi Shoji e Toho presentano:
Una produzione Studio Ghibli
61° Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia
Osella per il Miglior contributo tecnico
37° Festival di Sitges
Premio del pubblico
Premio della Giuria
Premio alla Carriera (Hayao Miyazaki)

IL CASTELLO ERRANTE DI HOWL
Scritto e diretto da Hayao Miyazaki
Tratto dal romanzo di Diana Wynne Jones pubblicato in Italia da Kappa Edizioni
Musica di Joe Hisaishi
Prodotto da Toshio Suzuki
Durata: 1h59
Uscita: settembre 2005
distribuzione italiana

LUCKY RED
Ufficio Stampa
Via Chinotto,16 tel 06 37352296 fax 06 37352310
Georgette Ranucci (+39 335 5943393 g.ranucci@luckyred.it)
Alessandra Tieri (+39 335 8480787 a.tieri@luckyred.it)

CAST TECNICO
Regia Hayao MIYAZAKI
Dal romanzo di Diana WYNNE JONES
Sceneggiatura Hayao MIYAZAKI
Musica Joe HISAISHI
Produttore Toshio SUZUKI
Produttori associati Seiji OKUDA e Ryoichi FUKUYAMA
Controllo animazione Akihiko YAMASHITA
Takeshi INAMURA
Kitaro KOSAKA
Direttori artistici Yoji TAKESHIGE et Noboru YOSHIDA
Capo colorista Michiyo YASUDA
Animazione numerica Mitsunori KATAAMA
Immagini numeriche Atsushi OKUI
Suono Kazuhiro HAYASHI
Registrazione e missaggio Shuji INOUE
Effetti sonori Toru NOGUCHI
Montaggio Takeshi SEYAMA
Produzione Studio GHIBLI
Presentato da Tokuma Shoten/Studio Ghibli, NTV, Dentsu, BuenaVista Home Entertainment, Mitsubishi shoji et Toho
© 2004 Nibariki-TGNDDDT

EDIZIONE ITALIANA
Adattamento dialoghi italiani e direzione doppiaggio Gualtiero CANNARSI
Traduzione dialoghi originali Elisa NARDONI
Le voci: Sophie Roberta Pellini
Howl Francesco Bulckaen
La strega delle Lande Ludovica Modugno
Calcifer Luigi Ferraro
Markl Furio Pergolani
Madam Suliman Maria Pia Di Meo
Heen Dajiro Harada

Chi è Sunao Katabuchi
Nato a Tokyo nel 1960, dopo la laurea ha seguito un corso di cinema presso il dipartimento di arti visive della Tokyo University, con il preciso scopo di intraprendere un futuro da animatore. Conosce Hayao Miyazaki proprio in quegli anni grazie a uno dei suoi insegnanti. È il 1982, l'anno de **Il fiuto di Sherlock Holmes**, e il regista è alla ricerca di giovani animatori a cui poter affidare una sceneggiatura televisiva. In seguito a quell'incontro, Katabuchi andrà a lavorare con Miyazaki in veste di assistente alla regia. Dopodiché un incontro tira l'altro, e il giovane animatore si costruisce un curriculum di tutto rispetto: è al fianco di Isao Takahata nel pilot di **Little Nemo** e conosce Yoshifumi Kondo e Yasuo Otsuka alla Telecom Animation. È ancora assistente alla regia nel 1989 (**Kiki's Delivery Service**), poi sceglie di passare allo Studió 4°C di Eiko Tanaka, dove lavora accanto a Koji Morimoto e a Yoshiharu Sato (ex animatore dello Studio Ghibli passato a lavorare alla Nippon Animation). Numerose le regie televisive: **Cara dolce Kyoko** (1987), **Jarinko Chie** (1991), **Un oceano di avventure per Tiko** (1994), **Chibi Maruko chan** (1995), **Meiken Lassie** (1996) e **Card Captor Sakura** (1997). Ha lavorato al cortometraggio **Kono Hoshi no Ue ni** (1998) co-diretto assieme a Koji Nanke e prodotto da Anido Film, e narra la storia della separazione tra una ragazzina che vive vicino al porto e un viaggiatore. **Princess Arete** è il suo debutto da regista sul grande schermo.

SCHEDA DEL FILM
Princess Arete (Arete Hime)
Giappone 2001, fantasy, colore, 115 minuti
Produzione: Eiko Tanaka/BeyondC./Dentsu/Shogakukan/Imagica/Omega Ent./Studio 4°C
Regia: Sunao Katabuchi
Soggetto: Diana Calls
Sceneggiatura: Sunao Katabuchi
Character Design: Soko Morikawa
Animazioni: Kakutaka Ozaki
Art Director: Minoru Nishida
Supervisione CGI: Keisuke Sasagawa
Musica: Akira Senju
Montaggio: Takeshi Seyama
Distribuzione in Giappone: Omega Ent

WOOOOOSH!
DOBBIAMO AFFRONTARE GLI F-16! PER QUANTO HO SCOPERTO IO, DOVREBBERO ESSERE QUATTRO IN TUTTO!
SONO DOTATI DI BOMBE A GRAPPOLO!
FLOAT
DISTRUGGI IL SEEKER INSTALLATO NELLE TESTATE!
ELIMINALE PRIMA CHE VENGANO LANCIATE!

WHSSSSSSH
THUD

<UN OGGETTO NON IDENTIFICATO SI E' AGGRAPPATO ALL'ALA PRINCIPALE!>

ROARRRR

<POTREBBE ESSERE IL NOSTRO BERSAGLIO?!>

<EPPURE NON DOVREBBE ESSERE IN GRADO DI VOLARE!>

TRA VIRGOLETTE <> SI PARLA IN INGLESE. KB

SWOSH

THUO

<HA ELIMINATO LA TESTATA!>

CONTINUA, NORIO! OCCUPATI DEL PROSSIMO!

...UN MA- SCHIO?!

DOVEVI ACCOR- GERTENE PRIMA...
THUD
AH!
THUD
THUD
THUD

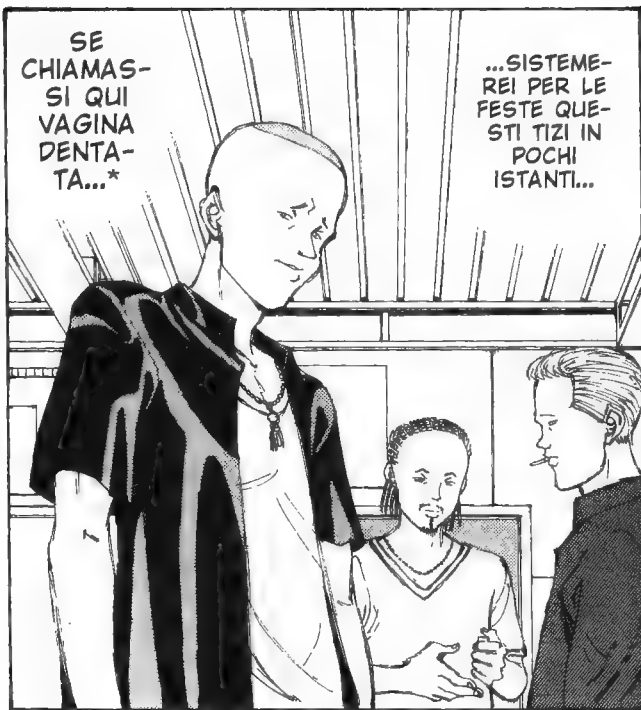
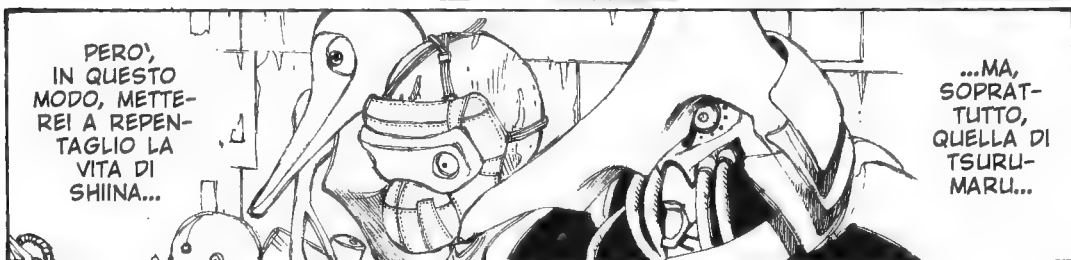
*IL BIZZARRO NOME DEL CUCCIOLO DI DRAGO DI NORIO E' IN ITALIANO ANCHE NELLA VERSIONE GIAPPONESE! KB

UNA VERA DELUSIONE...

POCO MALE...

C'E' CHI PUO' OCCUPARSENE.

SAI DI CHI PARLO. A LUI PIACE QUESTO GENERE DI RAGAZZI.
NON CREDE CHE POSSA COMBINARE QUALCHE GUAIO...?

NEL CASO, RIPRENDENDO IL TUTTO POTREMO REALIZZARE UN OTTIMO VIDEO. NON TROVI?
IO ME NE VADO.

ROAR
SSSSSSH
RIP
BENE COSI! NE RESTANO ANCORA DUE!

JANE!
STAI BENE?!
FUG-GIAMO!
E' PERICO-LOSO RIMA-NERE QUI!
TU VA' PURE.
IO INSE-GUIRO' ROBERT.
M-MA... STAI SCHER-ZANDO?!
TI HO DETTO DI ANDARE!

MA...
TAP
ROARRR
E' NO-
RIO!

ALLO-
RA...
...QUESTO
SIGNIFICA
CHE C'E'
ANCHE
TSURUMA-
RU...
QUELLO CHE
STA COM-
BATTENDO
CONTRO GLI
F-16...
...APPAR-
TIENE A
DUE MIEI
AMICI!
NE
MANCA
ANCORA
UNO!
QUANDO
L'AVRAI
RIDOTTO AL-
L'IMPOTENZA,
SARA' TUTTO
FINITO!
MA
CHE...?!

CHI L'HA FERITO...
...PROPRIO SUL VISO?

IO L'HO SOLO PRESO A CALCI...
AH... ECCO... E' STATO IL CAPO SHINOGI... CON UNA SPADA...
FLIP
SOCK
THUP
THUP

MI PIACE.

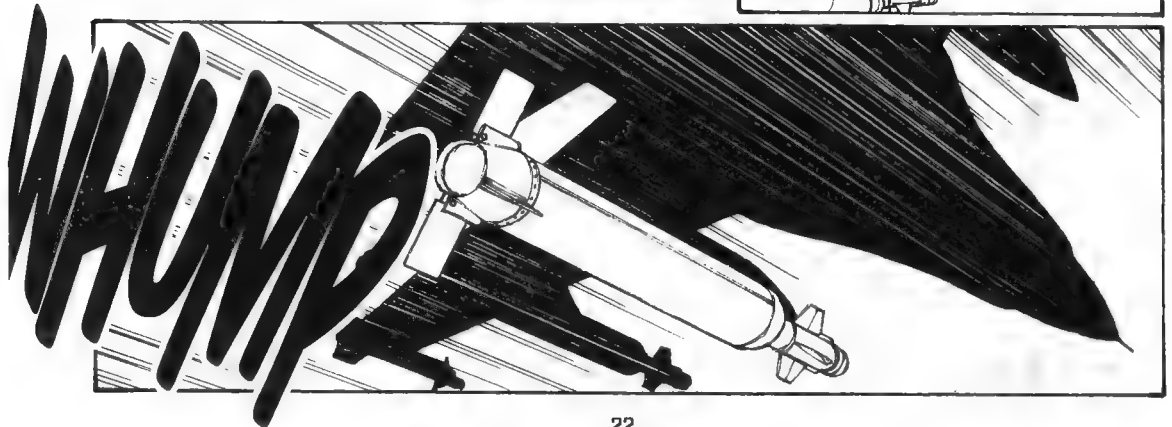
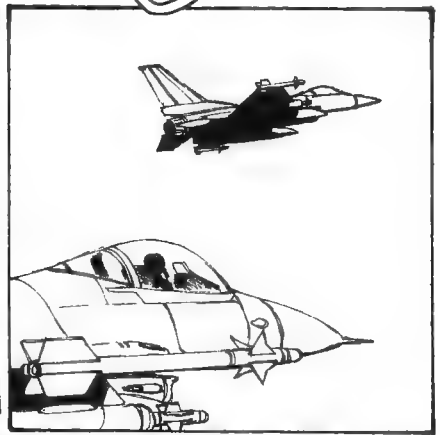
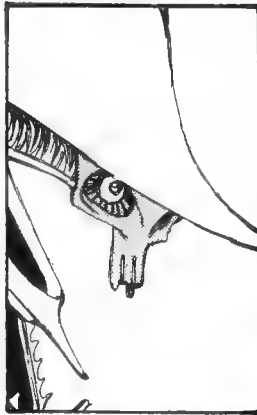
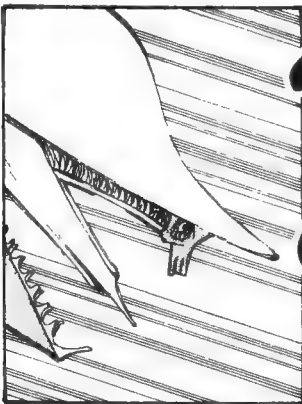
SOLO IO POSSO DISTRUGGERE AD ARTE QUESTO RAGAZZO.

QUESTO TIPO...

...E' PERICOLOSO...

WOO
CE NE SONO ALTRI?!
WHUMP

SOOOSH
WOOOSH
BOOOM!

puntoaKappa

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

Da Kenichi Muraeda, apprezzato autore di **Red - Living on the Edge**, prossimamente su **Kappa Magazine** potremo leggere una storia autoconclusiva natalizia del tutto anticonvenzionale, adatta ai tempi in cui ci troviamo a vivere: **Jingle Bell Army**! Sotto, invece, la nuova **Kappa Sorpresa** che vi affascinerà a partire dal mese prossimo: **Blue Hole** del grande Yukinobu Hoshino che, dopo aver sostituito la nostra cara vecchia Luna 'perduta' con il satellite Europa, ci porterà a scoprire i misteri della nostra cara vecchia Madre Terra. Avete mai sentito parlare dei 'buchi blu' oceanici? Be', documentatissimo come sempre, il nostro Michael Crichton del Sol Levante ci accompagnerà con la sua avventurosa miniserie in un viaggio davvero (in)credibile. Per iniziare a farvi un'idea, eccovi un'immagine che presentiamo in anteprima mondiale assoluta! Già: il Buon Vecchio Zio Hoshino ha realizzato questa illustrazione appositamente per **Kappa Magazine**, e quindi siamo i primi a poterla mostrare orgogliosamente a destra e a manca! Capiamo che per voi lettori un'immagine o un'altra non faccia molta differenza, ma mettetevi nei nostri panni! Siamo entusiasti! Yu-huuu! **KB**

Kappa Magazine Forever (K158-A)

Salve, Kappa Boys + Girl, volevo dirvi GRAZIE per questi tredici anni ininterrotti di **Kappa Magazine**. Grazie per averci dato la possibilità di leggere (prendete fiato): **Squadra Speciale Ghost**, **3x3 Occhi**, **Dirty Pair**, **Oh, Mia Dea!** (mo-no-gra-fi-co!), **Gun Smith Cats**, **Compiler** (mo-no-gra-fi-co!), **Gon**, **Gundam 0080**, **Gundam F91**, **Lupin III**, **Fatal Fury**, **Isshuku Ippan**, **Joe e il Capitano**, **Zeta**, **Assembler 0X** (mo-no-gra-fi-co!), **Calm Breaker** (mo-no-gra-fi-co!), **Urd e Skuld: il vantaggio di essere piccoli**, **SD Gundam GX**, **Joyful Bell**, **World Apartment Horror**, **Bug Patrol**, **Nagareboshi Sakon**, **Changing Fo**, **Saint Cloth**, **Genzo**, **Sailor Moon**, **La Grande Sfida**, **Compiler Returns**, **Office Rei**, **Rain Kiss**, **Exaxxion**, **Hybrid Kids**, **Kurogane**, **Madonna per Caso**, **Mille Demoni**, **Ryugetsusho**, **Ai Love You x 2**, **Che meraviglia!**, **Aiten Myoo**, **Narutaru** (mo-no-gra-fi-co!), **Gundress**, **ARMS**, **KamiKaze**, **Michael** (mo-no-gra-fi-co!), **Noise**, **I Golfini della Nonna**, **Sole Maledetto**, **Min Min Minto**, **Chobits**, **Fuguruma Memories**, **Hang**, **Glass Garden**, **Navi**, **A Strange Gene**, **Nominoo**, **Angel Doll**, **La Grande Sfida Bis**, **Andro 333**, **You'll Never Walk Alone**, **Il Pesce Arcobaleno**, **Potëmkin**, **Con i Fiori in Mano**, **Tutti gli Uomini di Gojira**, **Goblin**, **Wild Wet West**, **Bem Hunter Sword**, **Hyakkisho**, **Specchio Specchio**, **Glass Garden**, **Cantando Sotto la Pioggia**, **Victoria!**, **From the Beyond**, **Sporca ma Pulita**, **Sae**, **Otaku Club**, **Acony**, **Gal Hound**, **A&R**, **Where on When**, **Kudanshi**, **Moon Lost**, **Mokke**, **Tokyo Time Paradox**, **Ancora Inverno**, **Hero**, **Compiler Final (?)**, **Le Lacrime di Taro**, **VideoGate**, **Cocona**, **Murikuri**, **Gun Action**, **Man Machine Interface XXX**, **Number 333**, **La Principessa Ragno**, **Emerald - Heroes of the Western World**. Anf anf anf anf… Alcuni non me li ricordavo nemmeno… Fortuna che ho un documento Excel con il contenuto di ogni **Kappa Magazine**… Una lista impressionante che non tiene conto della tonnellata e oltre di articoli-speciali-interviste et similia redatti nel corso degli anni. Complimenti anche per le ultime miniserie partite sull'ammiraglia: **Color Pri** sembra sufficientemente fuori di crapa da poter competere con quella 'fiera dell'assurdo' che è **Compiler**; **Shizume** è una tipica serie 'alla Takada' che è sempre ben accetta dal sottoscritto; infine, **Nuvole di Drago** è piuttosto interessante anche per chi non vuole imparare a fare fumetti, ma vuole lo stesso sapere 'cosa c'è dietro'. A proposito, vedo che Heiuchi sensei è una fan di *Hajime no Ippo*, proprio come me. E spero anche come le Edizioni Star Comics, vero? Dai! Cosa volete che sia una serie da 70 e più volumi ancora in corso di pubblicazione? Su, fatemi contento (che sono stanco di perdere diottrie leggendo le scanslation sul portatile)! Ora vi lascio, augurandovi/ci altri tredici anni di **Kappa Magazine** e facendo una piccola lamentela: recentemente in molti dei vostri albi (**Kappa Magazine**, **Mikami**, **Inu Yasha**, **Jiraishin**, **Tetsuwan Girl**, **Zetman** e tanti altri) trovo gruppi di pagine (minimo quattro, massimo venti) che presentano delle strane piegature in alto, verso l'interno della rilegatura… come se fossero state incollate male dalla macchina che li confeziona. Non si può far niente per risolvere questo problema? Una pacca sulla spalla. **Michele "guren no kishi" Zanetti**, Este (PD)

Grazie per la pacca sulla spalla, la riceviamo molto volentieri. Soprattutto dopo aver letto la mole (tutta d'un fiato!) di fumetti che abbiamo proposto sulla nostra Ammiraglia in questi tredici anni! E, soprattutto, ricordandoci che sulle sue pagine sono passati grandissimi autori, compresi 'mostri sacri' come Osamu Tezuka, Monkey Punch, Ryoichi Ikegami, Yukinobu Hoshino, Satoshi Kon, Katsuhiro Otomo… Per non parlare delle storie brevi di autori moderni, apprezzatissimi, che a tutt'oggi non appaiono su nessuna raccolta in Giappone, e che quindi in questi tredici anni solo ***Kappa Magazine*** *ha potuto far leggere al pubblico italiano. Sono passati da queste parti, grazie a questo sistema, Masamune Shirow, Tsutomu Nihei, Clamp, Hiroki Endo, Fuyumi Soryo, Kei Tome, Yoshikazu Yasuhiko, Hiroyuki Utatane, Hiroaki Samura, Masaki Segawa… Abbiamo dato letteralmente i natali ad autori come Masatsugu Iwase – che iniziò a pubblicare in patria grazie all'edizione italiana dell'episodio pilota di* ***Calm Breaker*** *– abbiamo presentato per la prima volta in assoluto manga a colori (originali), abbiamo inaugurato la traduzione del fumetto giapponese direttamente dal paese d'origine, ci siamo arrischiati in largo anticipo sui tempi a presentare un tipo di storie adulte (e non solo nel senso di 'vietato ai minori'…), e abbiamo dato spazio a nuovi autori e progetti incredibili che a tutt'oggi non hanno ancora paragoni.*
Ma sì, dai, abbandoniamoci una volta tanto all'autocompiacimento: questo contenitore cartaceo ha pubblicato un sacco di bei fumetti, grandi autori e interessantissime novità. E in futuro continuerà su questa strada: ti annuncio subito che solo nei prossimi sei mesi avremo almeno altre sei partecipazioni speciali (in pratica, una al mese!), fra cui una storia autoconclusiva di Kenichi Muraeda (l'apprezzato autore di ***Red - Living on the Edge****), una nuova miniserie di Yukinobu Hoshino (****Blue Hole****, che inizia il mese prossimo) e altre cosette succulente – e soprattutto diverse da tutto ciò che potresti leggere altrove – che sveleremo a tempo debito. Per quanto riguarda la questione delle 'pieghe', mi comunicano dalla regia che la legatoria è già stata avvertita, e che quindi verrà fatta più attenzione. Comunque, nel caso, quando acquisti un albo Star Comics, verifica sempre che questo genere di difetti siano presenti solo su una copia (o su un gruppetto): solitamente, il numero di albi fallati sono minimi (possono capitare, raramente, facciate bianche o pagine unite fra loro, per esempio), per cui chiedi al tuo edicolante o libraio di fiducia di sostituire l'albo con uno in condizioni migliori, se ce l'ha a disposizione in quel momento. Per il resto, che dire? Grazie per il bel tuffo nel passato, e – tanto per rassicurarti – ti posso comunicare fin d'ora che alcuni dei titoli che vuoi in 'mo-no-gra-fi-co' sono già in fase di studio e progettazione da qualche tempo. D'altra parte, gli stessi* ***Ghost in the Shell****,* ***3x3 Occhi****,* ***KamiKaze****,* ***Chobits****,* ***Gundam 0080****,* ***Kurogane****,* ***Sole Maledetto*** *e* ***Cocona*** *hanno già ottenuto la loro bella edizione in volume, quindi entro breve vedrai apparire a random – un po' in libreria, un po' in edicola, un po' mensilmente, un po' in volumi autoconclusivi – alcuni dei titoli di* ***Kappa Magazine*** *che sono stati maggiormente apprezzati. Grazie di nuovo, e continua a seguirci! Complice il lungo (ma fondamentale!) elenco di titoli, anche questo mese abbiamo finito lo spazio. A fra un mese, con* ***Blue Hole*** *di Yukinobu Hoshino e – probabilmente – qualche indiscrezione in più sui progetti futuri!* ***Andrea BariKordi***

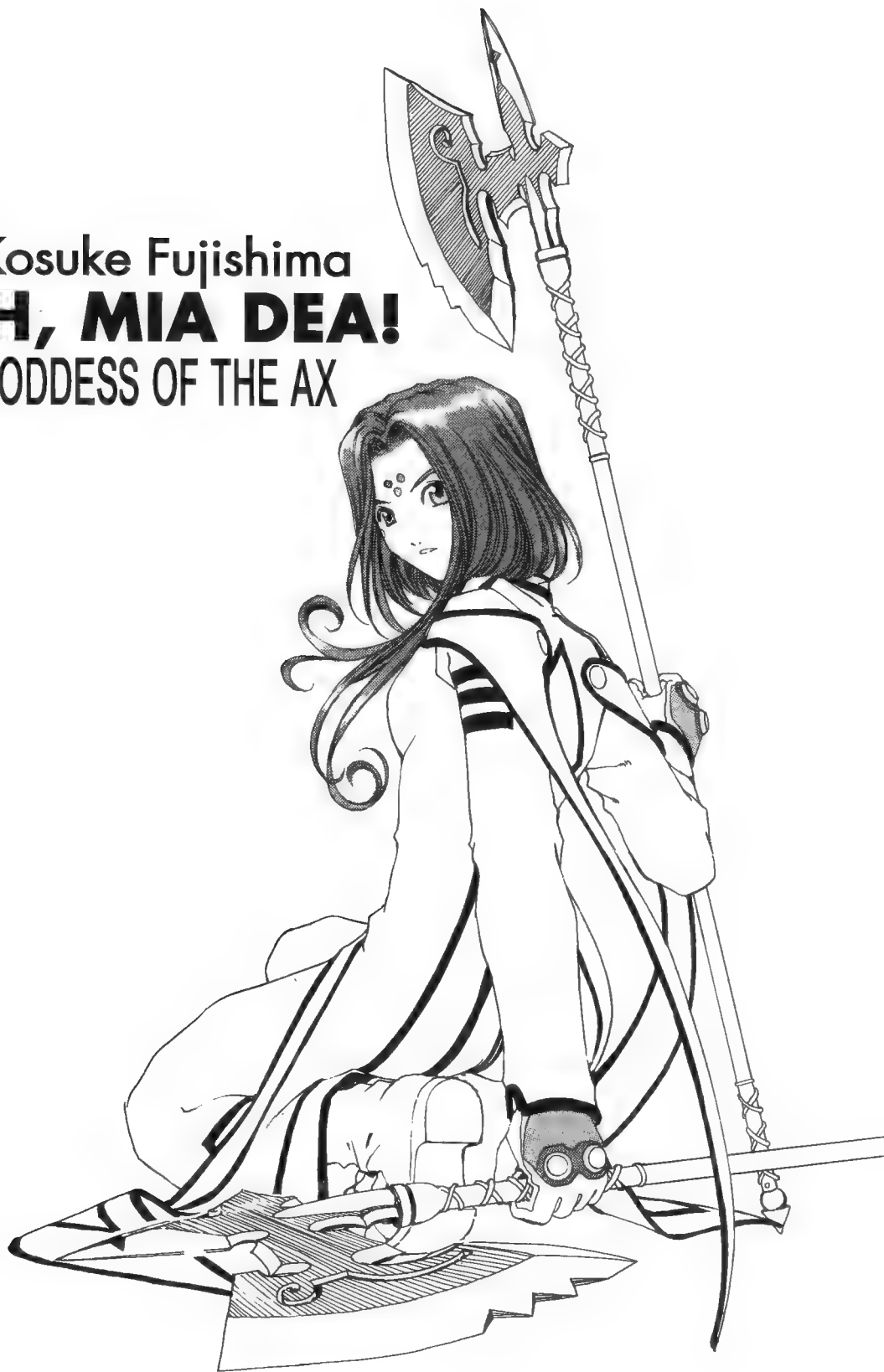
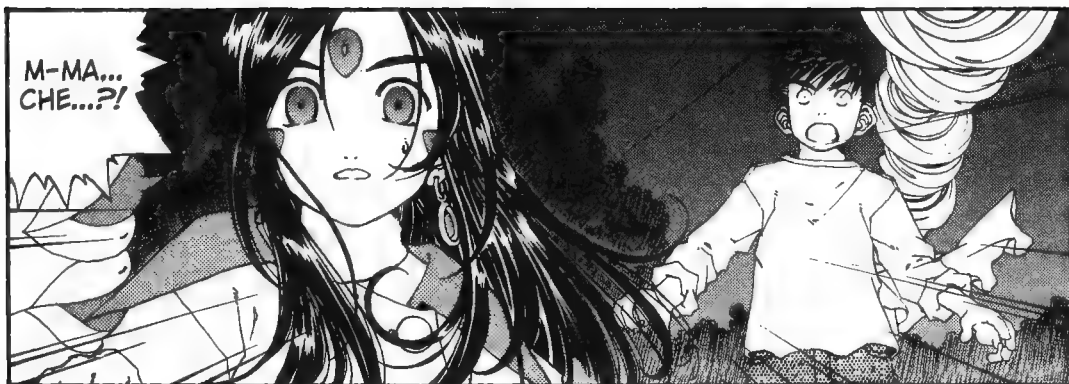
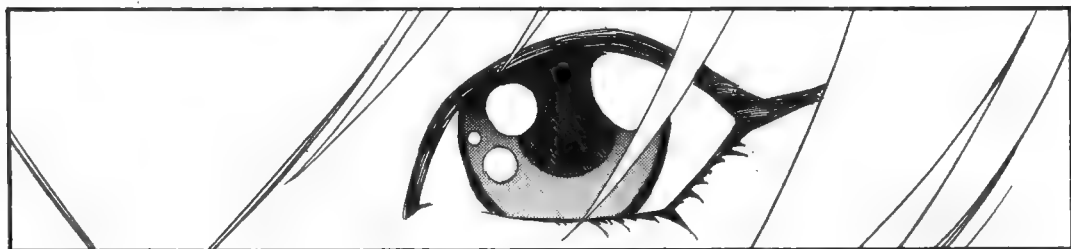
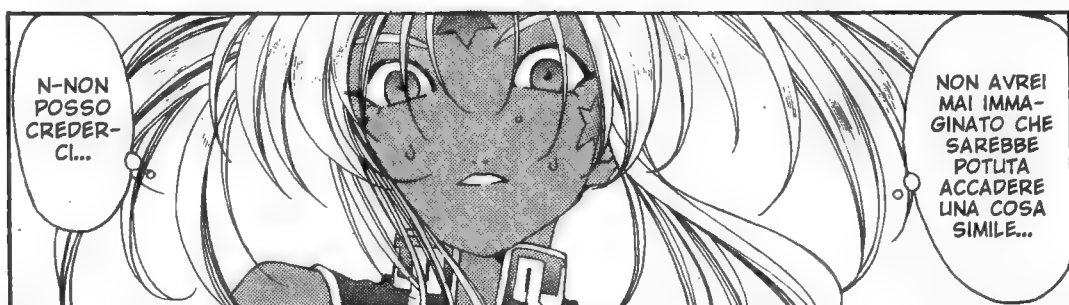
Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

GODDESS OF THE AX

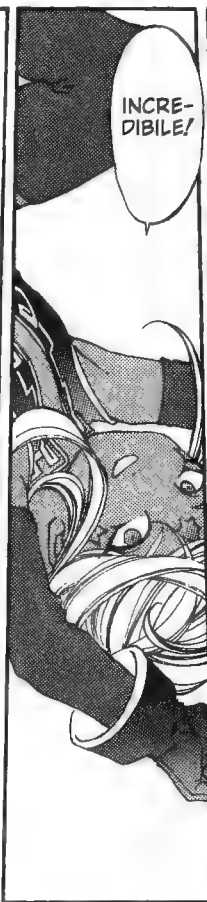
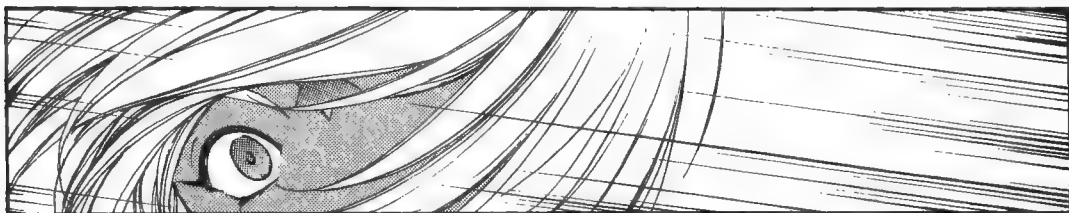
ORMAI NON RAPPRESENTA PIU' ALCUNA MINACCIA.

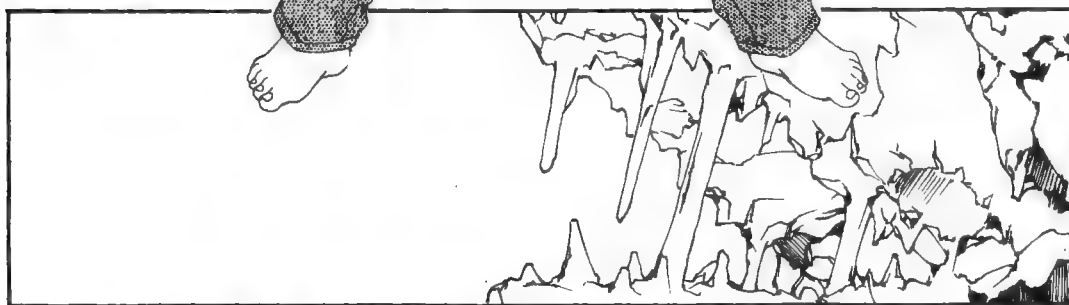
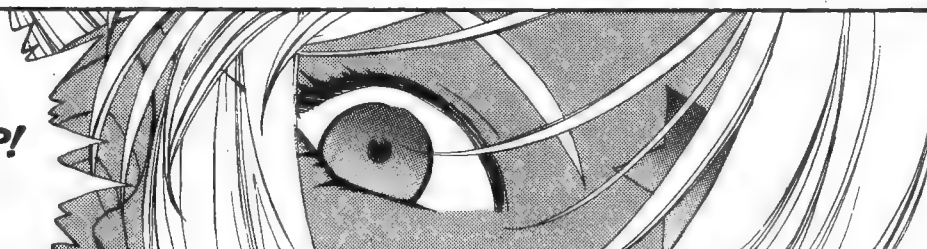
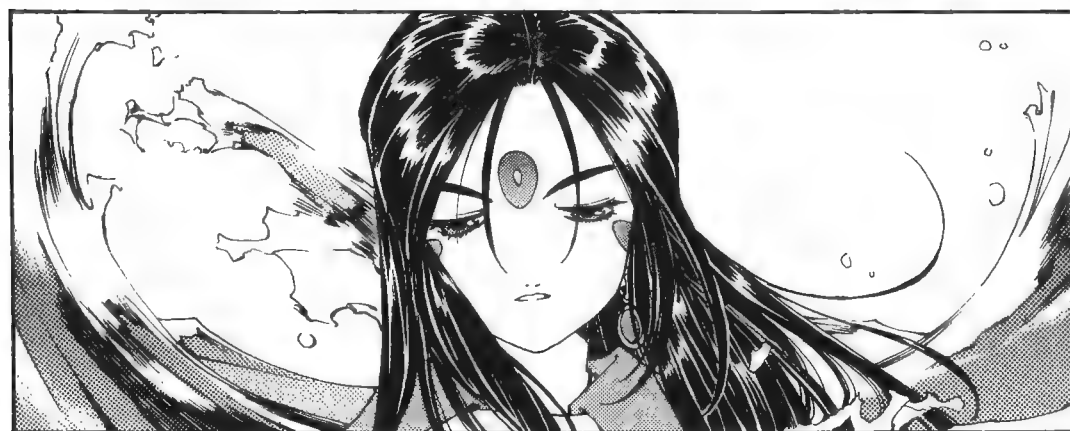
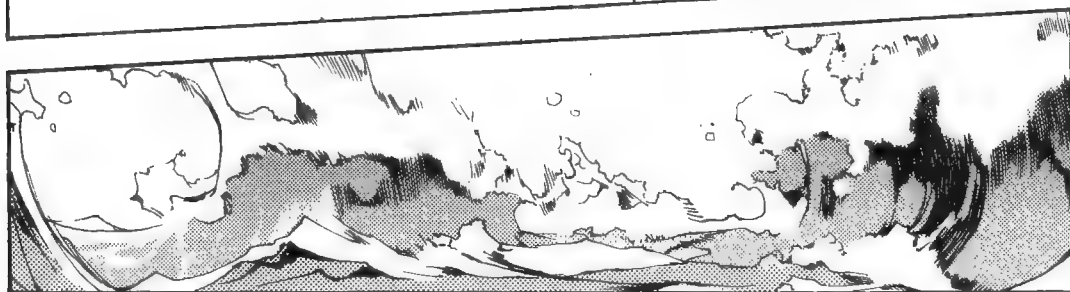
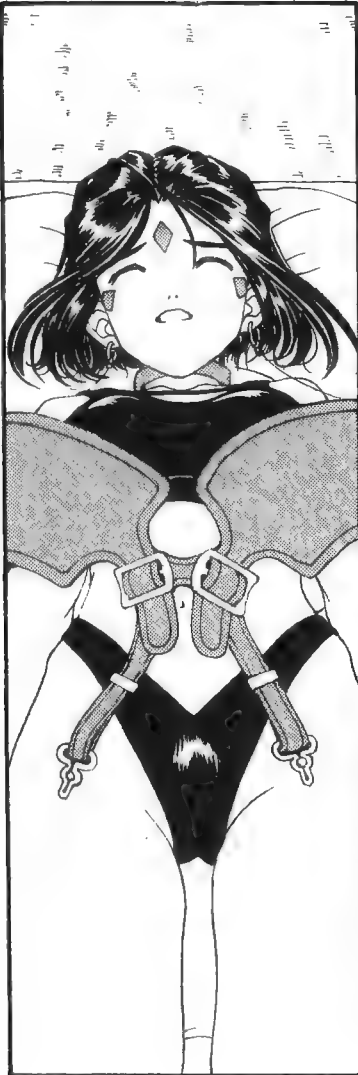
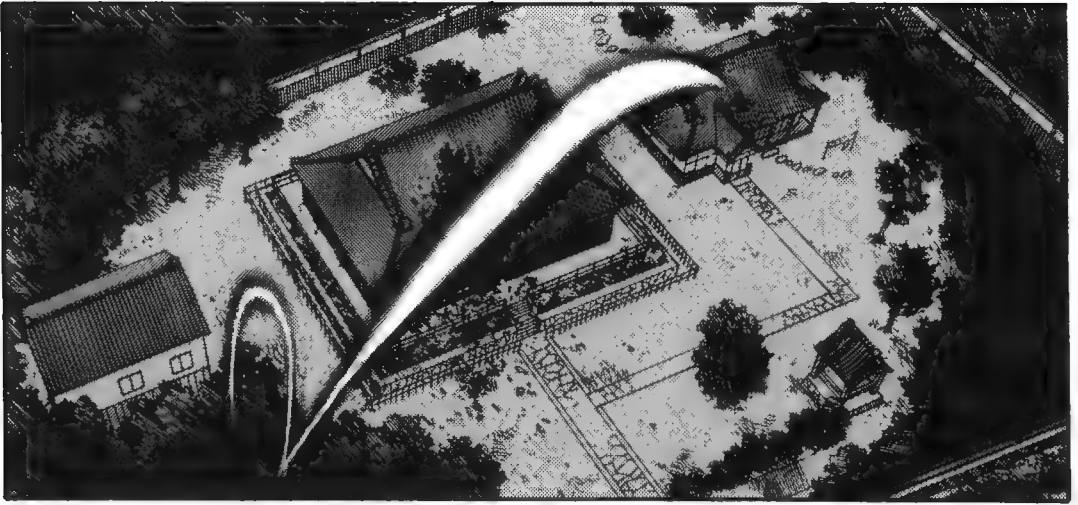
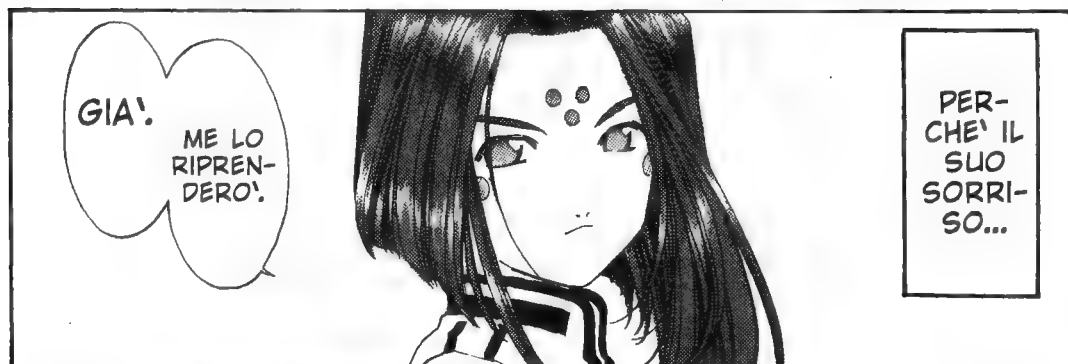
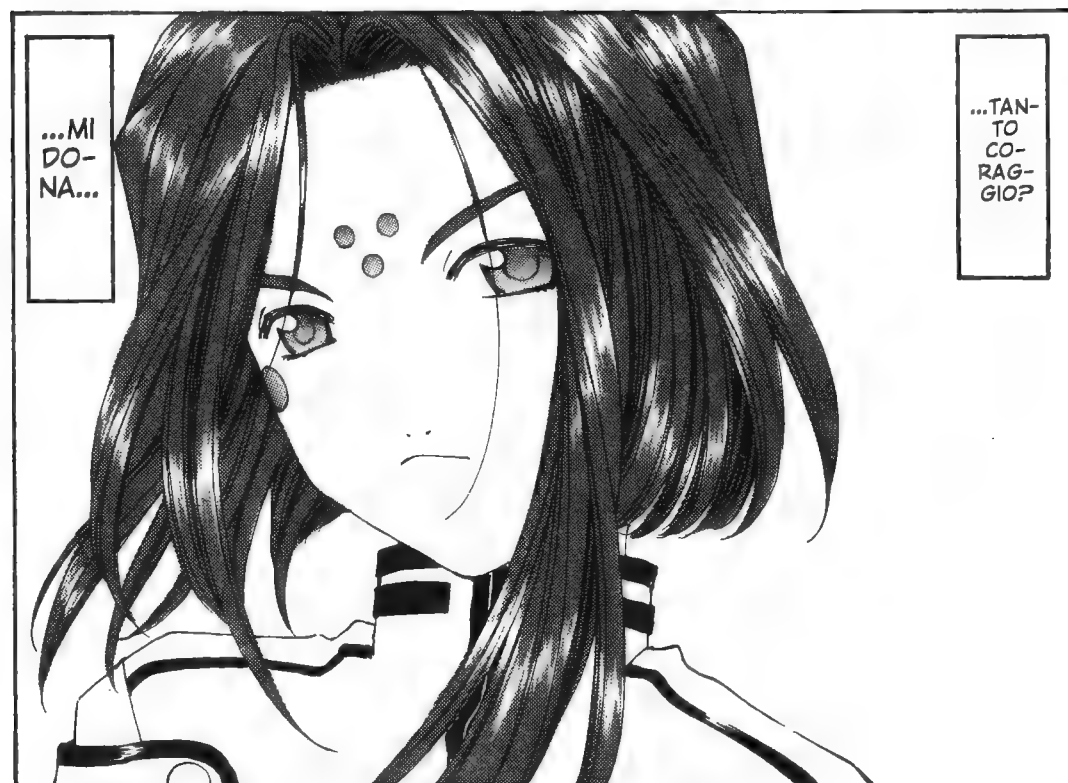
CO-
SA?!

NON AVREI MAI IMMA-GINATO CHE SAREBBE POTUTA ACCADERE UNA COSA SIMILE...
N-NON POSSO CREDER-CI...

NIENTE MALE.
E' PIACEVOLE...
LA SUA FORZA...
...QUESTO CONTRASTO DI EMOZIONI CHE E' RIUSCITA A SCATENARE IN ME!
QUESTA E' LA FORZA DI BELLDANDY... IL POTERE DI UNA DEA DI PRIMO GRADO...
IL DEMONE SERVITORE SI E' TRASFORMATO IN UN ANGELO...

COOL AND ICE BLADE!
...IO LA VO-GLIO!

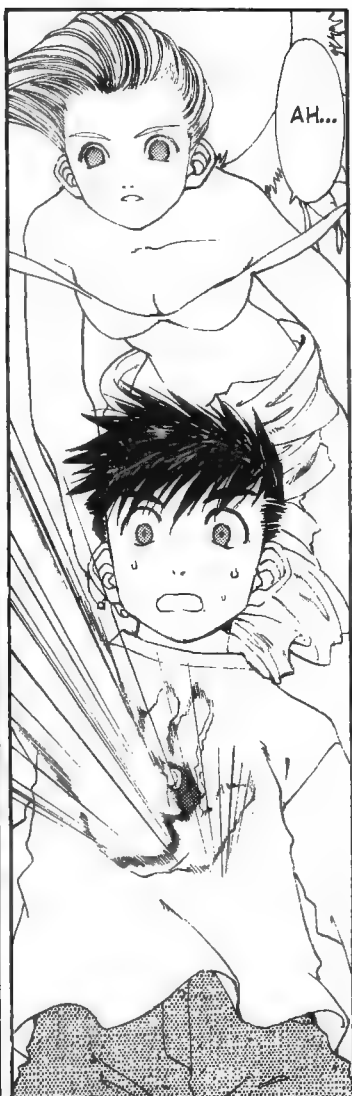
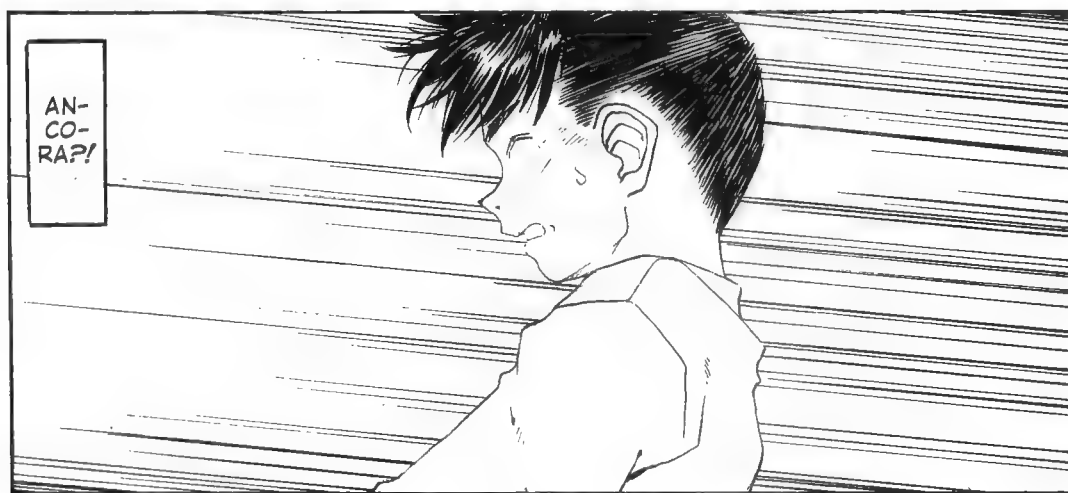
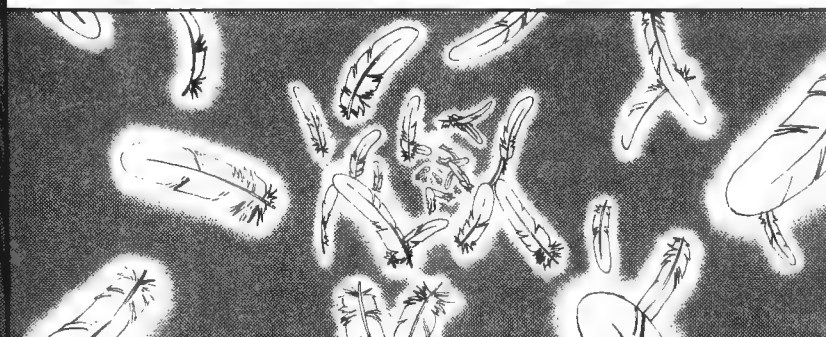
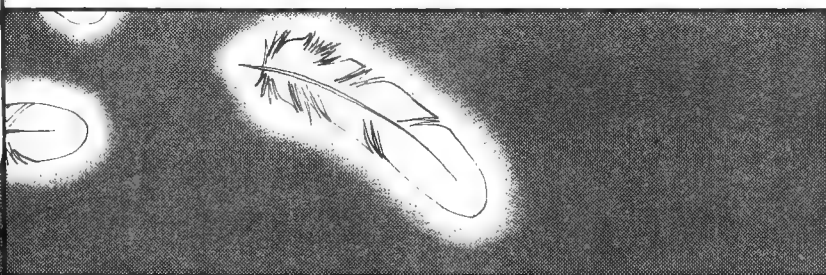
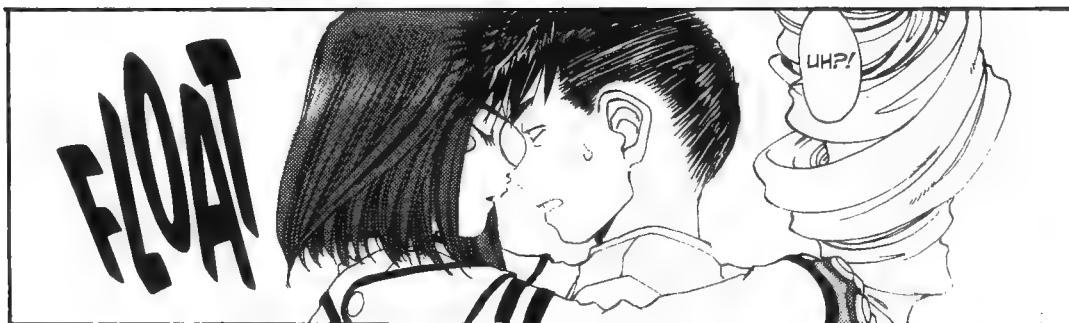
SEI IN GRADO DI MANEGGIARE PERFINO UN POTERE DEL GENERE...?

INCRE-DIBILE!

VA BENE LO STESSO ANCHE COSI'...
QUESTE COSE NON FUNZIONANO CONTRO DI ME!
PECCATO, PERO', PERCHE' HAI FALLITO!
CO-ME...?
MA CHE...?!

FLAP

CO-RAGGIO, RIND...
ORA E' RIMASTO SOLO IL TUO ANGE-LO...

GIA'.
ME LO RIPREN-DERO'.
PER-CHE' IL SUO SORRI-SO...

...MI DO-NA...
...TAN-TO CO-RAG-GIO?

SWISH
THUMP
NON SARA' COSI' FACILE!
SNAP
IL MIO CUCCIOLOTTO E' PIU' FORTE DI QUANTO VOI POSSIATE IMMAGINARE!
SNAP
WHACK

AH...
KEI-
ICHI!
CHIE-
DO LA
RESTITU-
ZIONE DI
COOL
MINT!
AN-
CO-
RA?!

BAH!

COOL MINT...

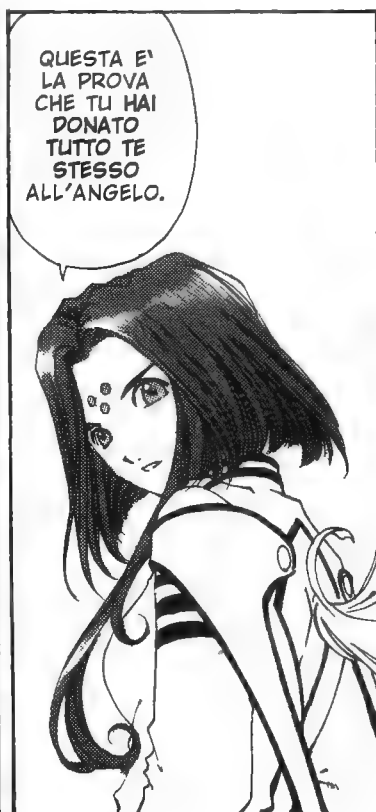
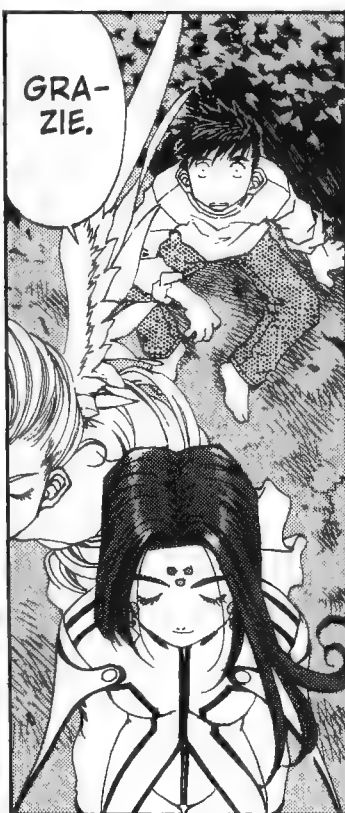
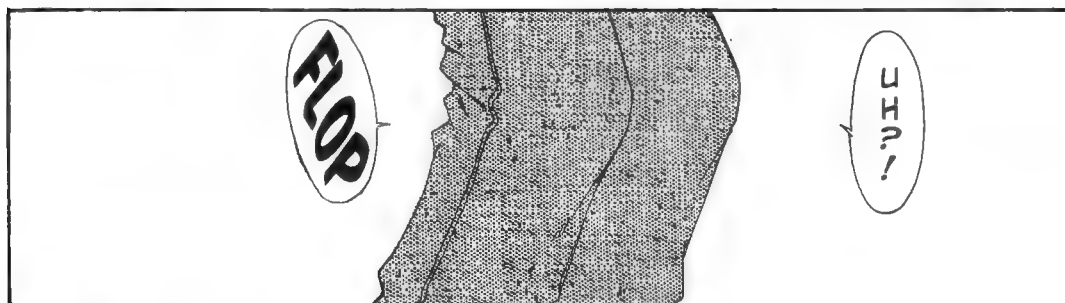
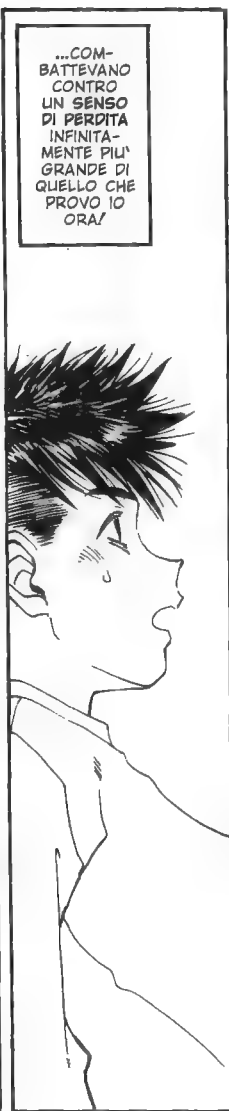
MA...
GIA'... UN ANGELO SI TROVA MOLTO PIU' A SUO AGIO, ACCANTO AL SUO PRO-PRIETARIO ORIGINALE...

...COSA SIGNIFICA QUESTO VUOTO NEL MIO CUORE?

UH?!
FLOP

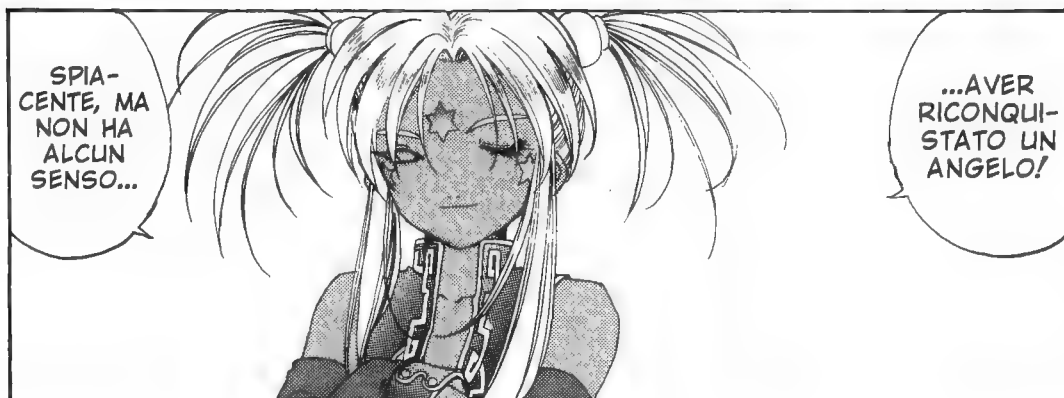
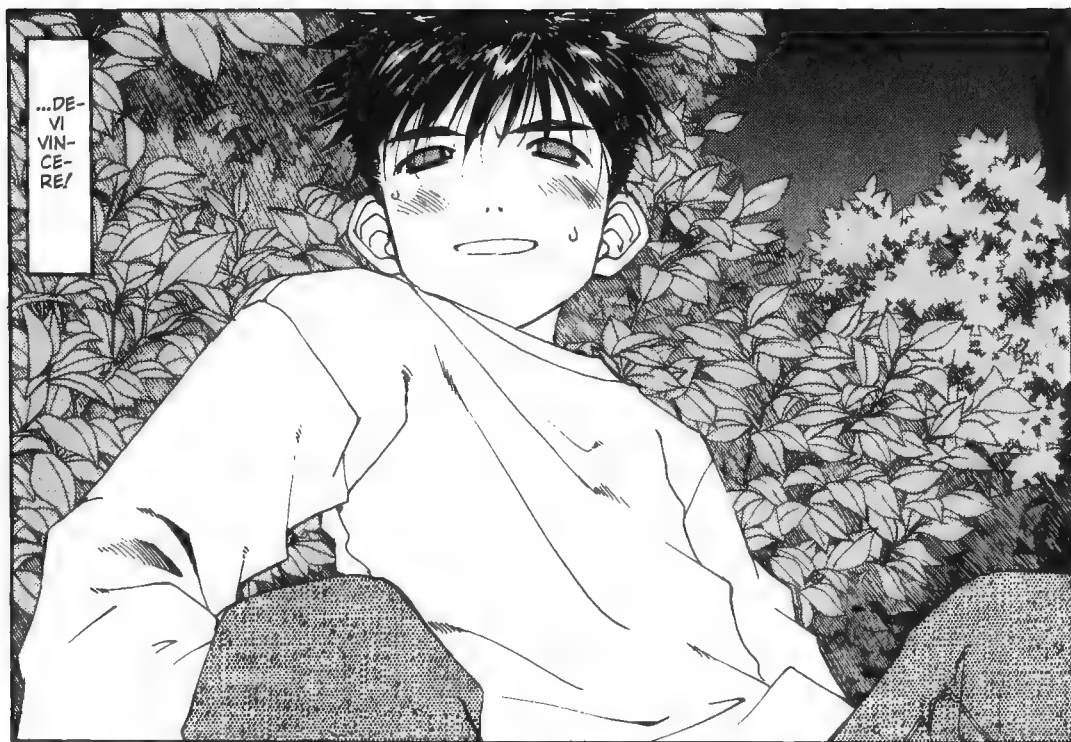
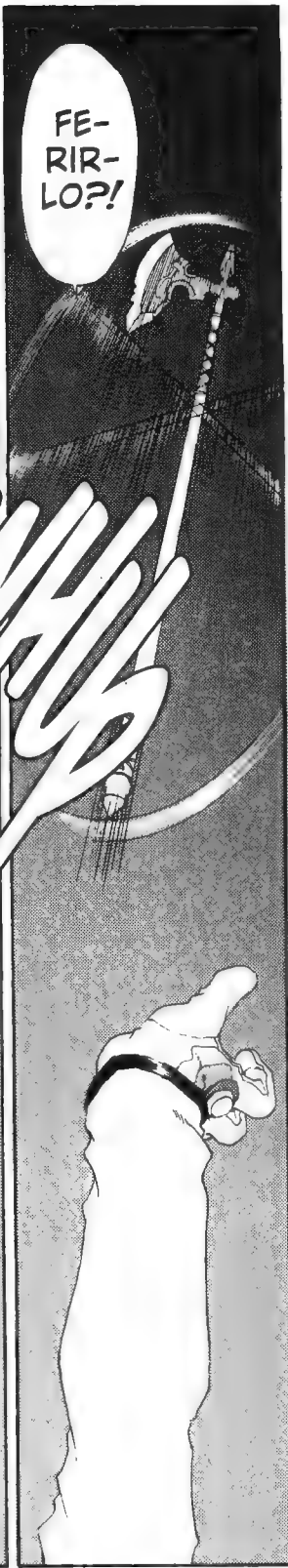
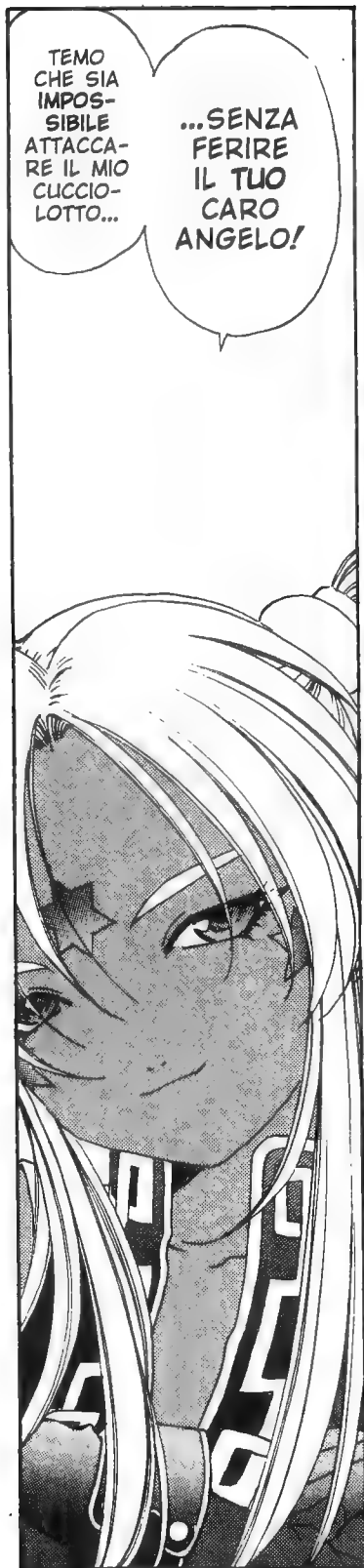
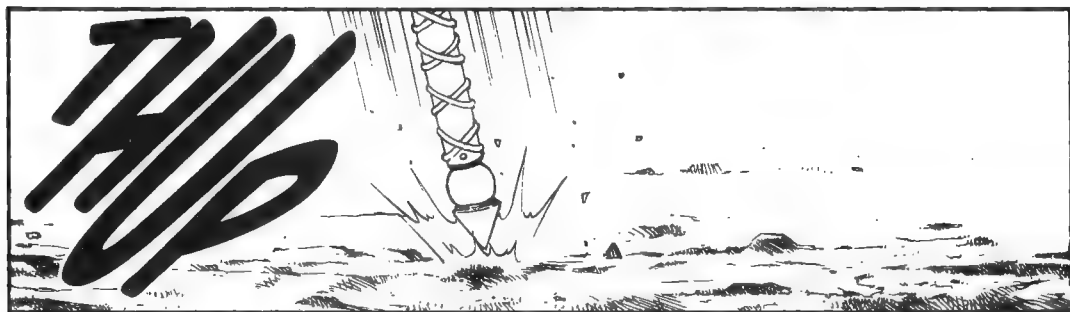
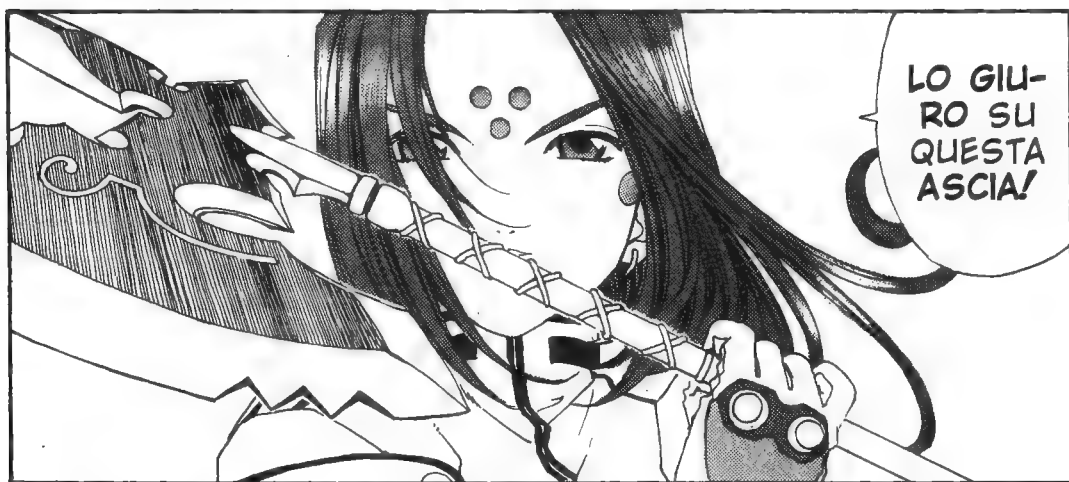
CHE...?!

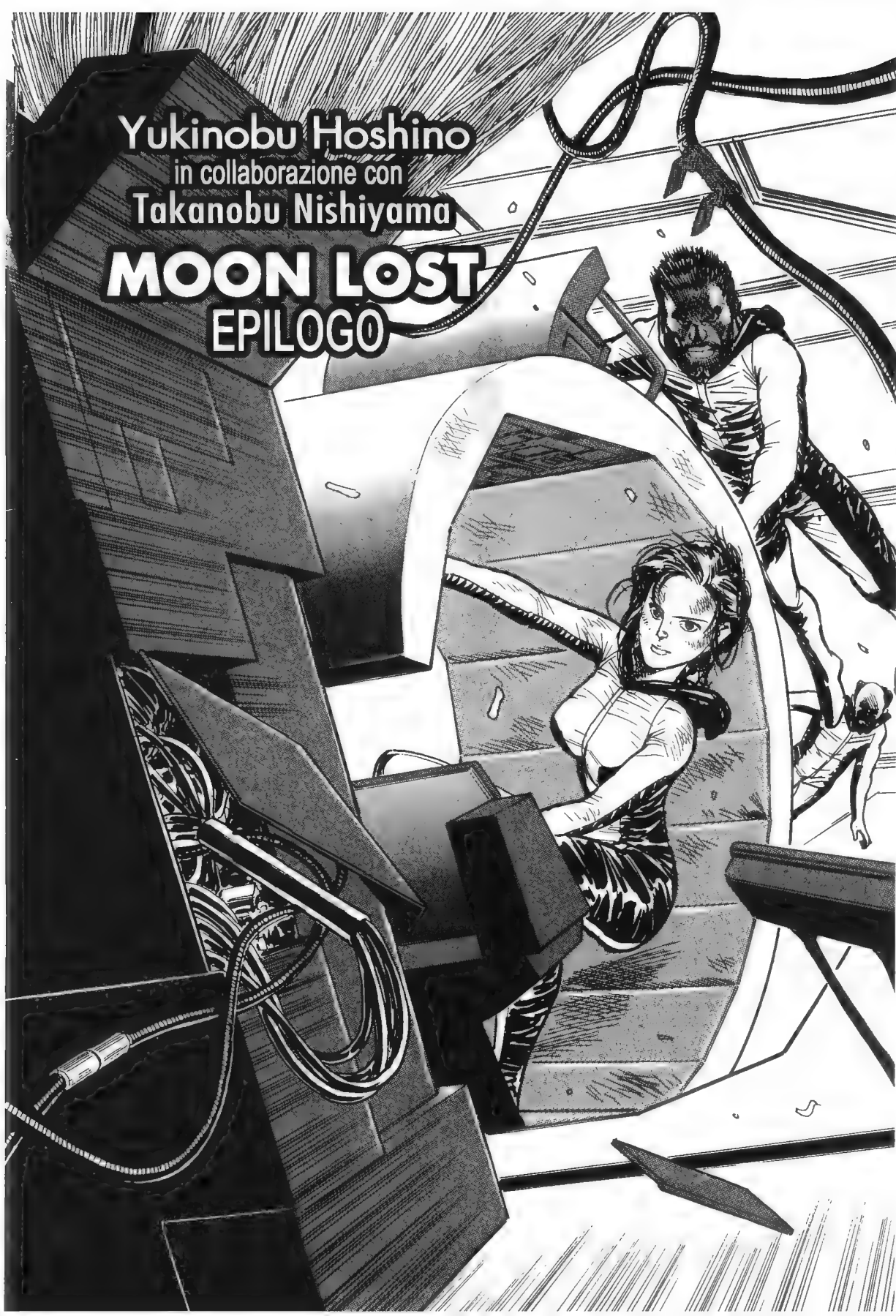
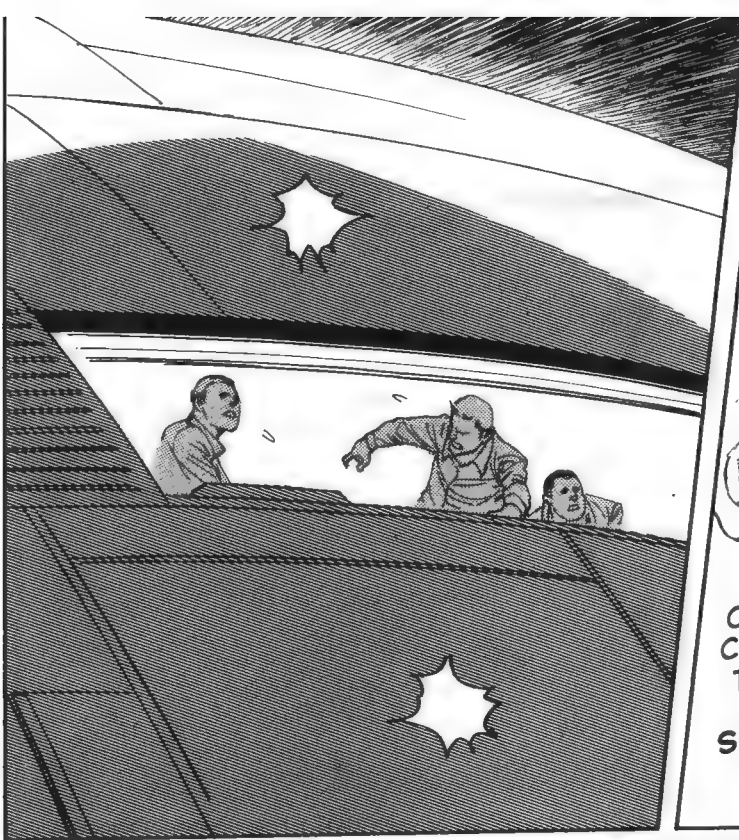
GRA-ZIE.

QUESTA E' LA PROVA CHE TU HAI DONATO TUTTO TE STESSO ALL'ANGELO.

ORA RIESCO A PERCEPIRE DA COOL MINT...
...CHE TU HAI AVUTO PIENA FIDUCIA IN ME.

RIND...
CAPISCO.
...E LE ALTRE DEE...
...COMBATTEVANO CONTRO UN SENSO DI PERDITA INFINITAMENTE PIU' GRANDE DI QUELLO CHE PROVO IO ORA!
RIND...

...DEVI VINCERE!

TEMO CHE SIA IMPOSSIBILE ATTACCARE IL MIO CUCCIOLOTTO...
...SENZA FERIRE IL TUO CARO ANGELO!
FERIRLO?!
WHUSH

NON LO SFIORERO' NEMMENO!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Yukinobu Hoshino
in collaborazione con
Takanobu Nishiyama
MOON LOST
EPILOGO

QUALSIASI MOVIMENTO SOSPETTO SARA' CONSIDERATO UN'AZIONE OSTILE, E IN QUEL CASO IRROMPEREMO NEL VOSTRO ABITACOLO!
MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO DELL'UNITRON, ARRENDETEVI!

C-CAN-
CELLATE
TUTTI I
DATI!
SBRIGA-
TEVI!

SKRANNN
VI AVEVO AVVERTITO DI COME AVREMMO REAGITO!

SE NON VI BASTA QUE-STA NAVE, LANCEREMO CONTRO DI VOI ANCHE L'HAR-MONIA! ARREN-DETEVI CON EFFETTO IM-MEDIATO!
C-COME HANNO FATTO A SCOPRIRE LA NOSTRA POSIZIONE?!

QUANTA FULIGGINE... LE NOSTRE TUTE SPAZIALI SONO DIVENTATE QUASI NERE!

IL CAPITANO STARION NON E' AFFATTO UN TRADITORE!
PERCHE' INVECE NON VI FATE UN BELL'ESAME DI COSCIENZA E NON AMMETTETE DI AVERCI SOTTOVALUTATO?

IN EFFETTI... ANCHE SE STARION GLI AVESSE PARLATO DI NOI, NON SAREBBE COMUNQUE STATO POSSIBILE INDIVIDUARE COSI' FACILMENTE LA NOSTRA POSIZIONE...
CAMBIAMO SPESSO ORBITA... E INOLTRE DI CORPI CELESTI CON LE STESSE DIMENSIONI DI QUESTO CE NE SONO A MIGLIAIA...

IN OGNI CASO, QUESTO E' UN **GRAVISSIMO ATTO D'AGGRESSIONE** CONTRO UNA STRUTTURA DEGLI **STATI UNITI D'AMERICA!**

QUI NON SI TRATTA DI UN SEMPLICE **PROBLEMA DIPLOMATICO INTERNAZIONALE!** LE FORZE AMERICANE IN FASE DI DISLOCAZIONE POSSONO MUOVERSI TUTTE INSIEME, **ENTRANDO IN GUERRA CON L'EUROPA!** VE NE RENDETE CONTO, ALMENO?!

EHILA'! SEMBRA CHE NELLO SPAZIO, IN ASSENZA DI GRAVITA', ME LA CAVI MEGLIO DI TE...

BIP

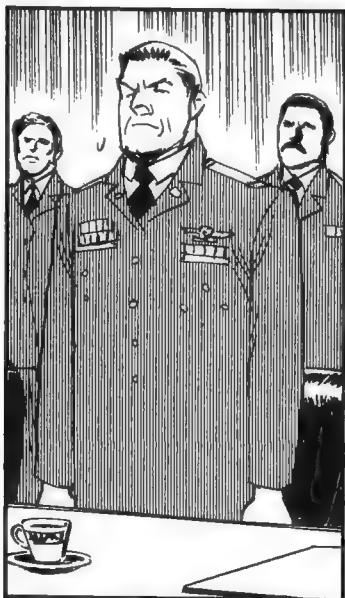
QUESTO E' UN ATTO TERRORISTICO CHE CONTRAVVIENE AL TRATTATO SPAZIALE!

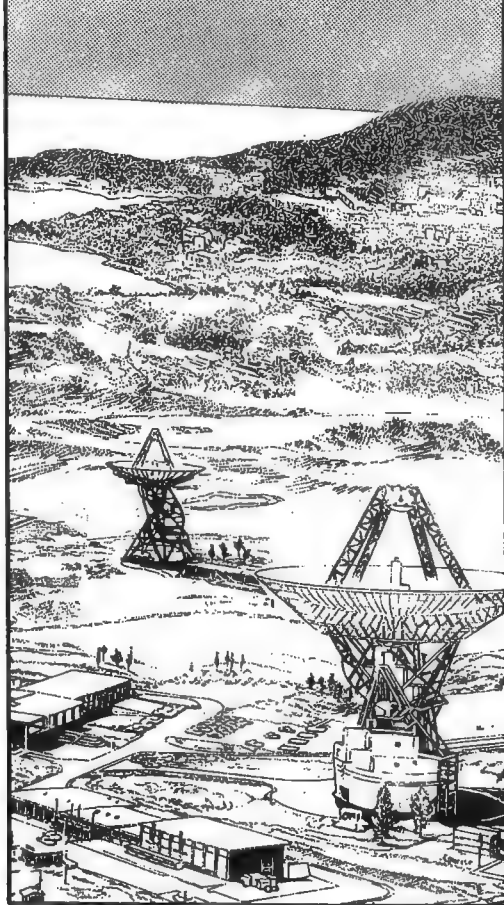
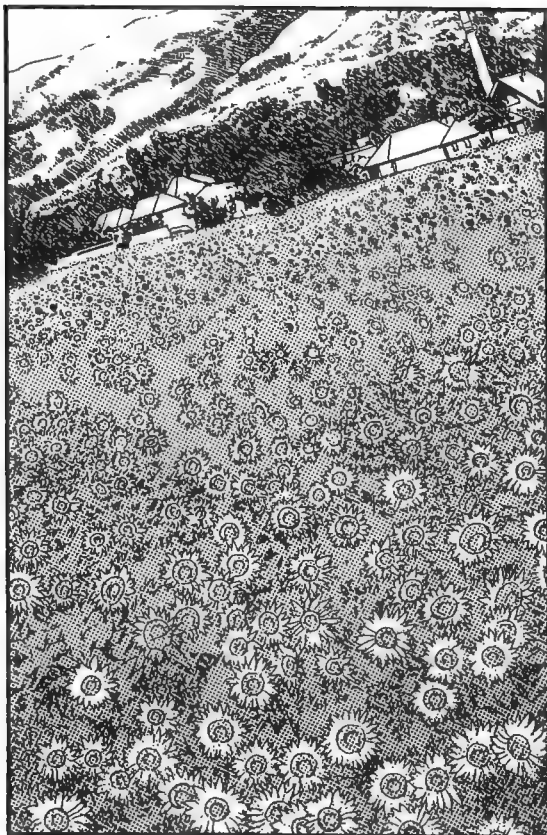
INVIEREMO QUESTI DATI ALLA TERRA, E LA VOSTRA BASE SARA' SEQUESTRATA DALL'ESA!

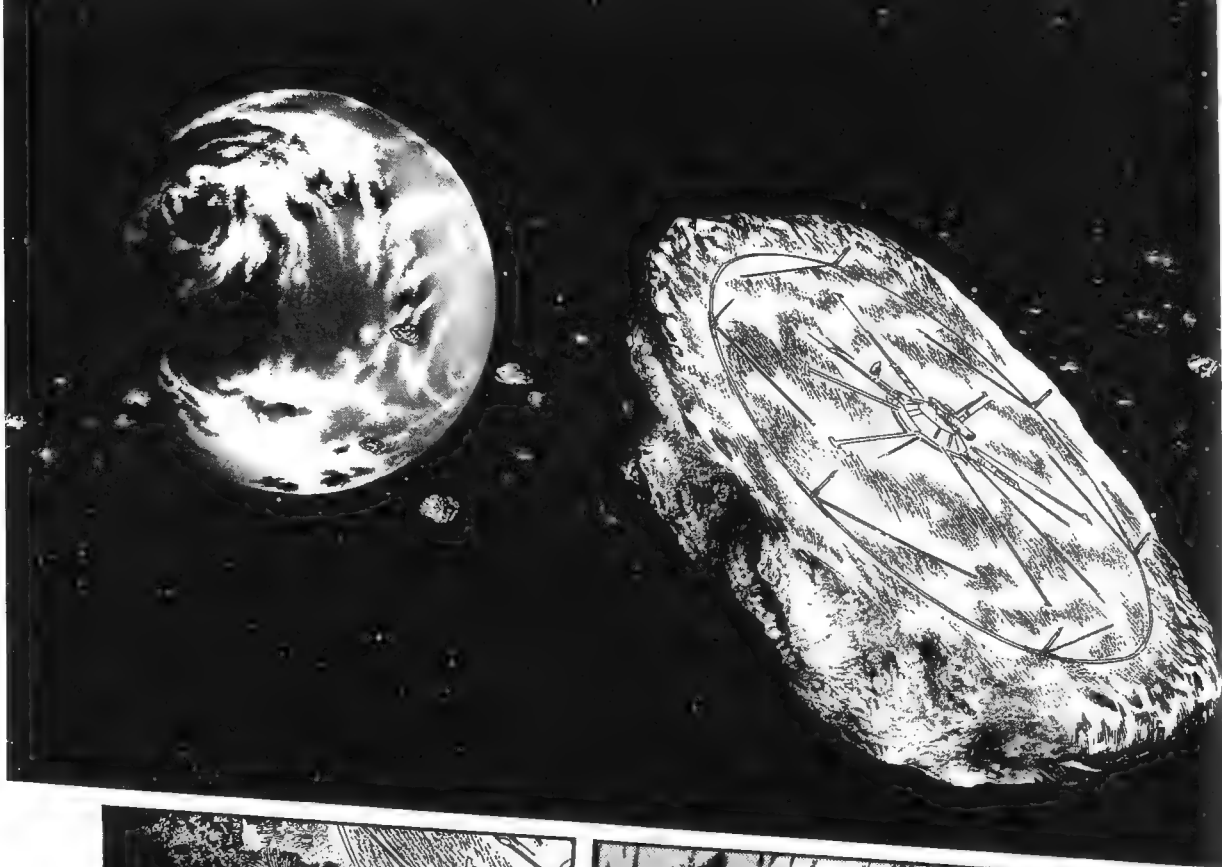
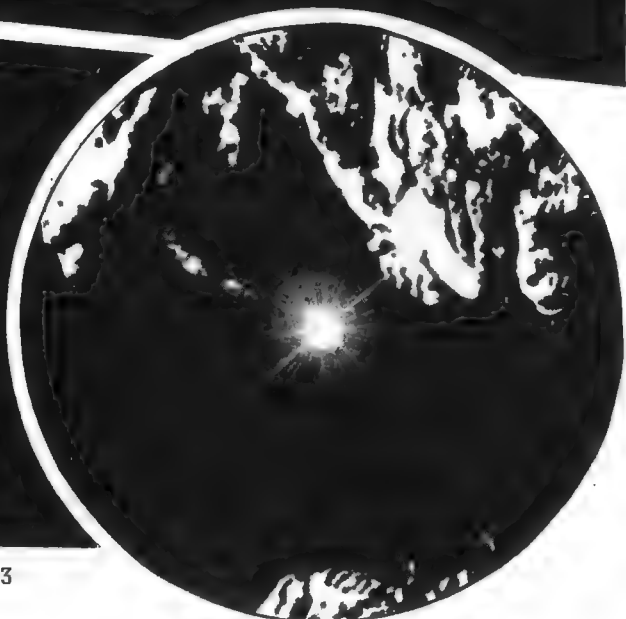
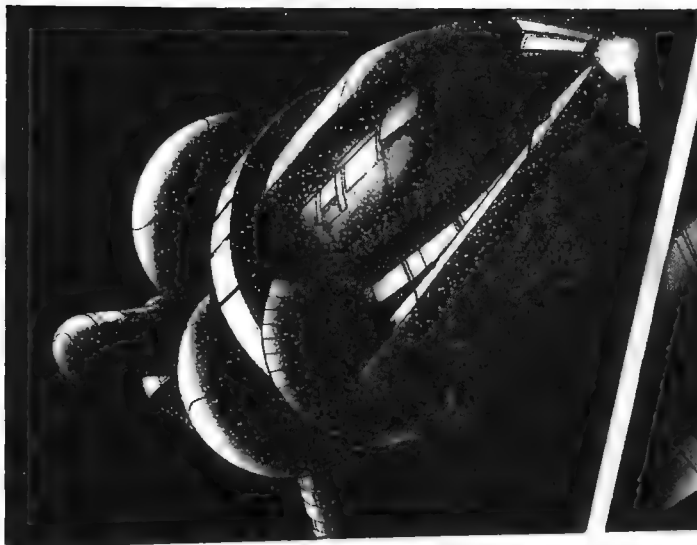
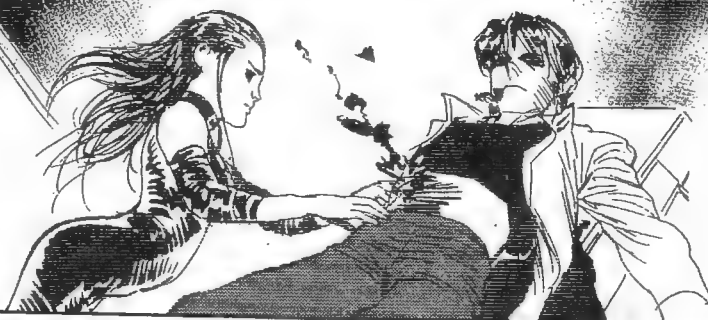
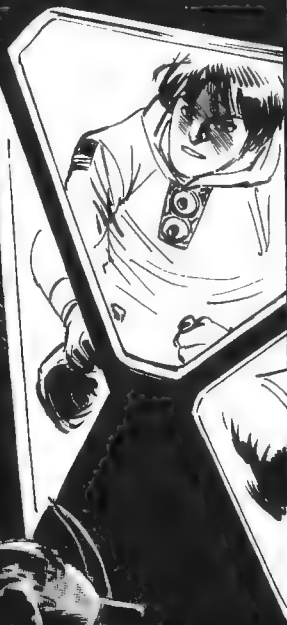
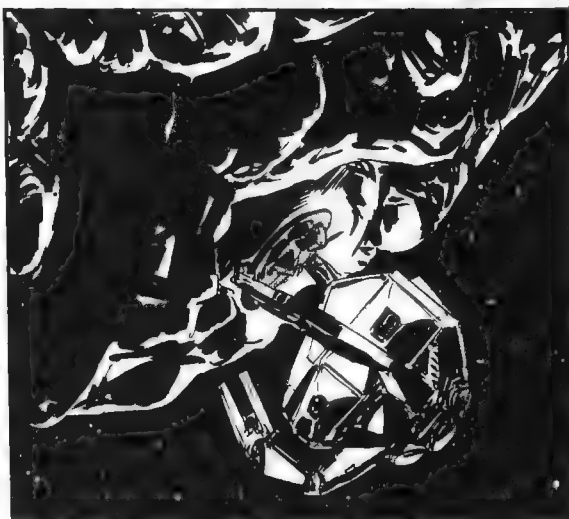
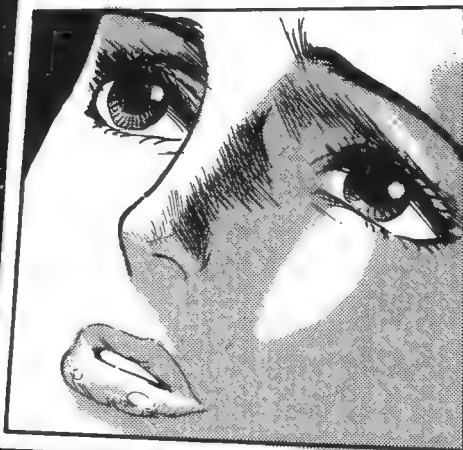
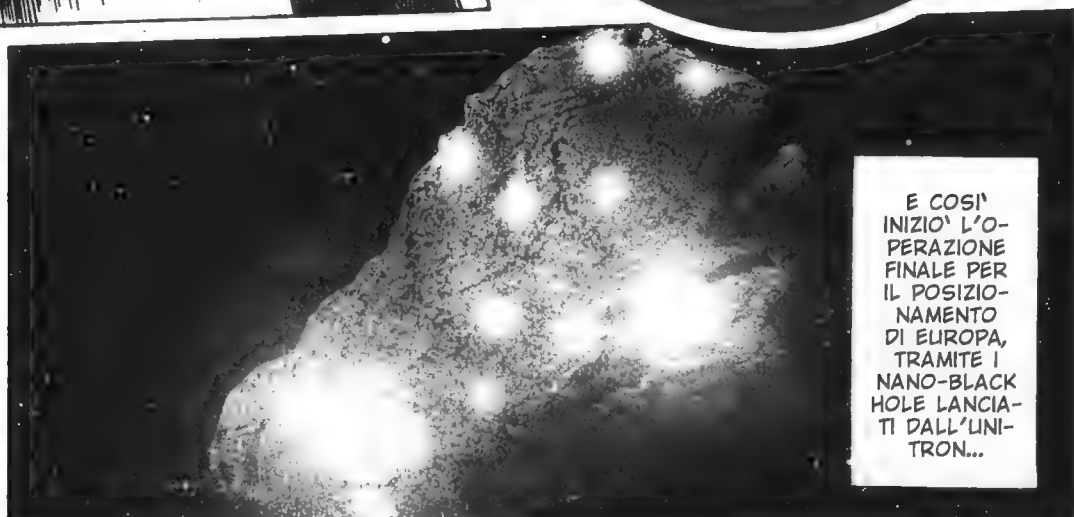
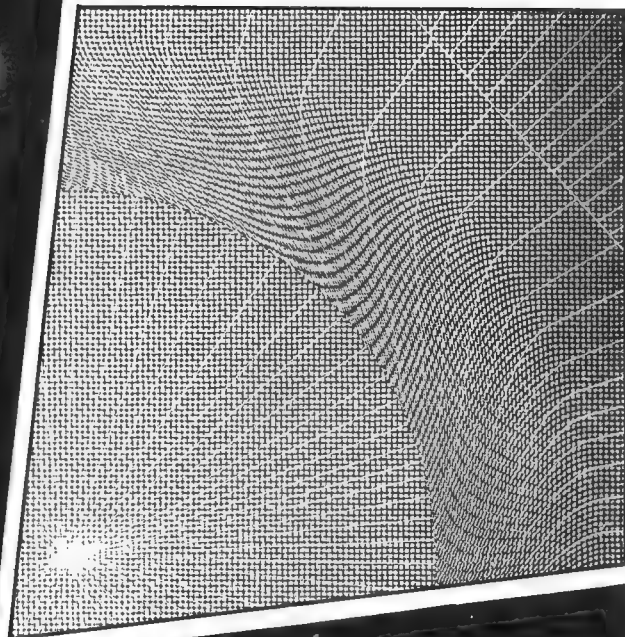
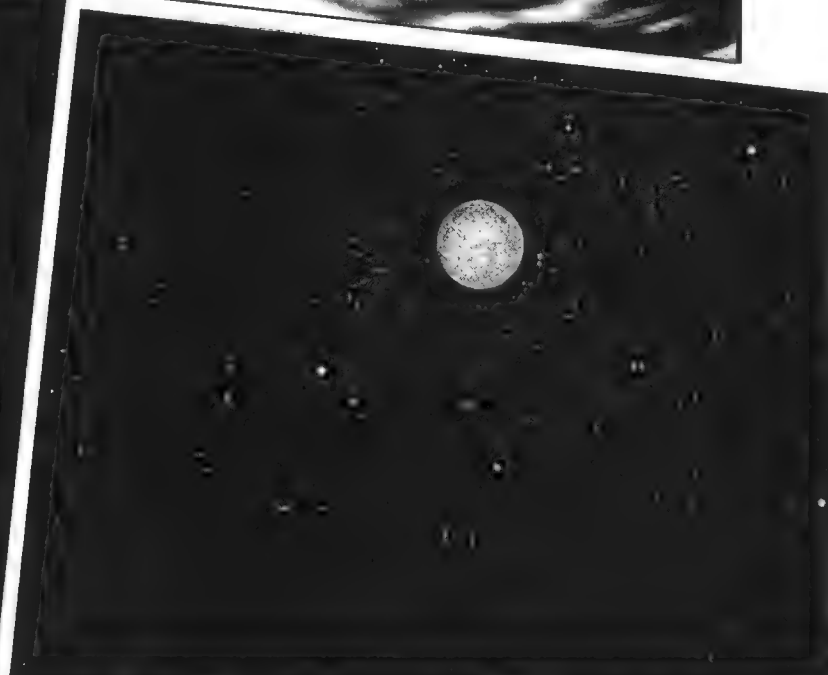
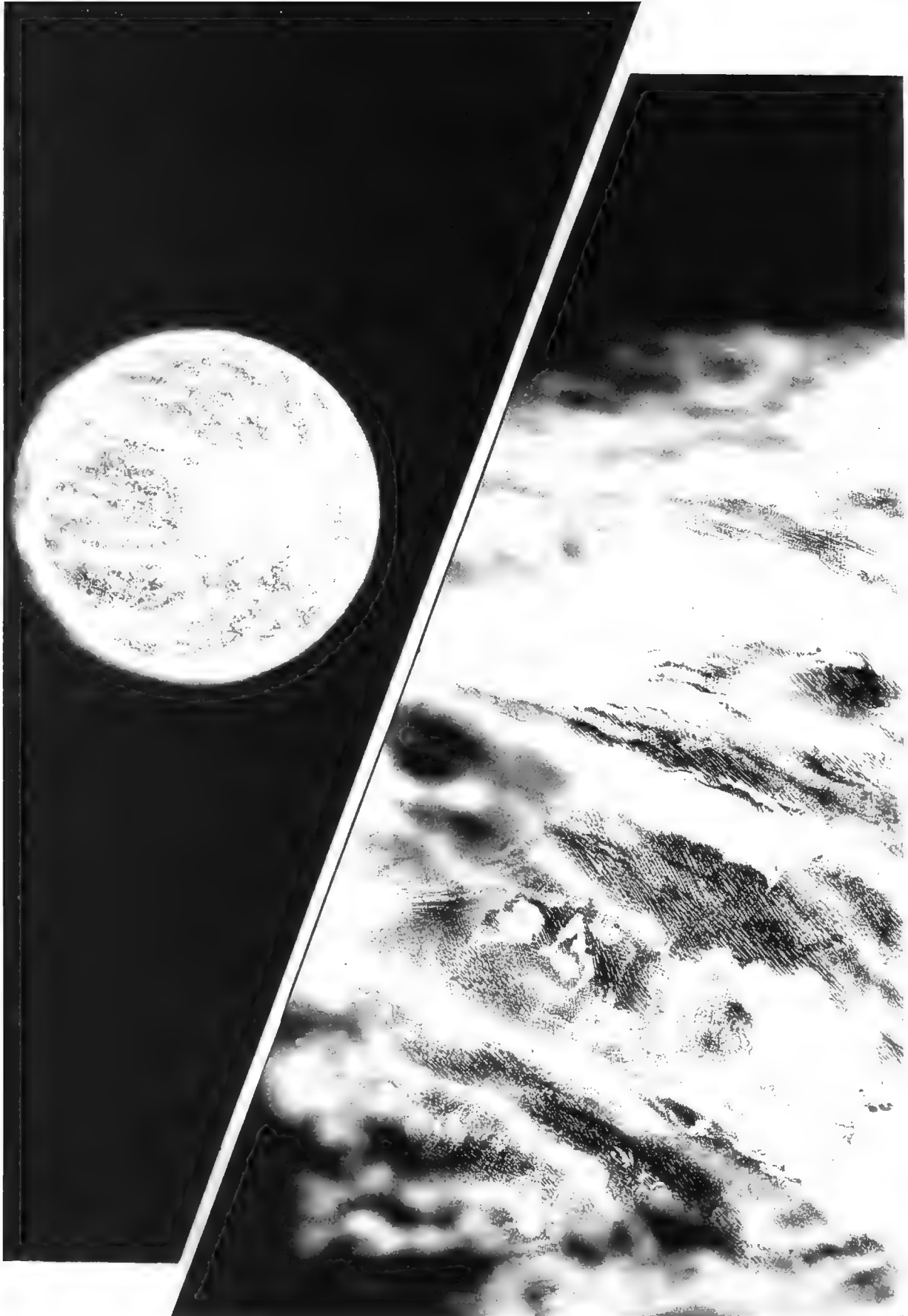
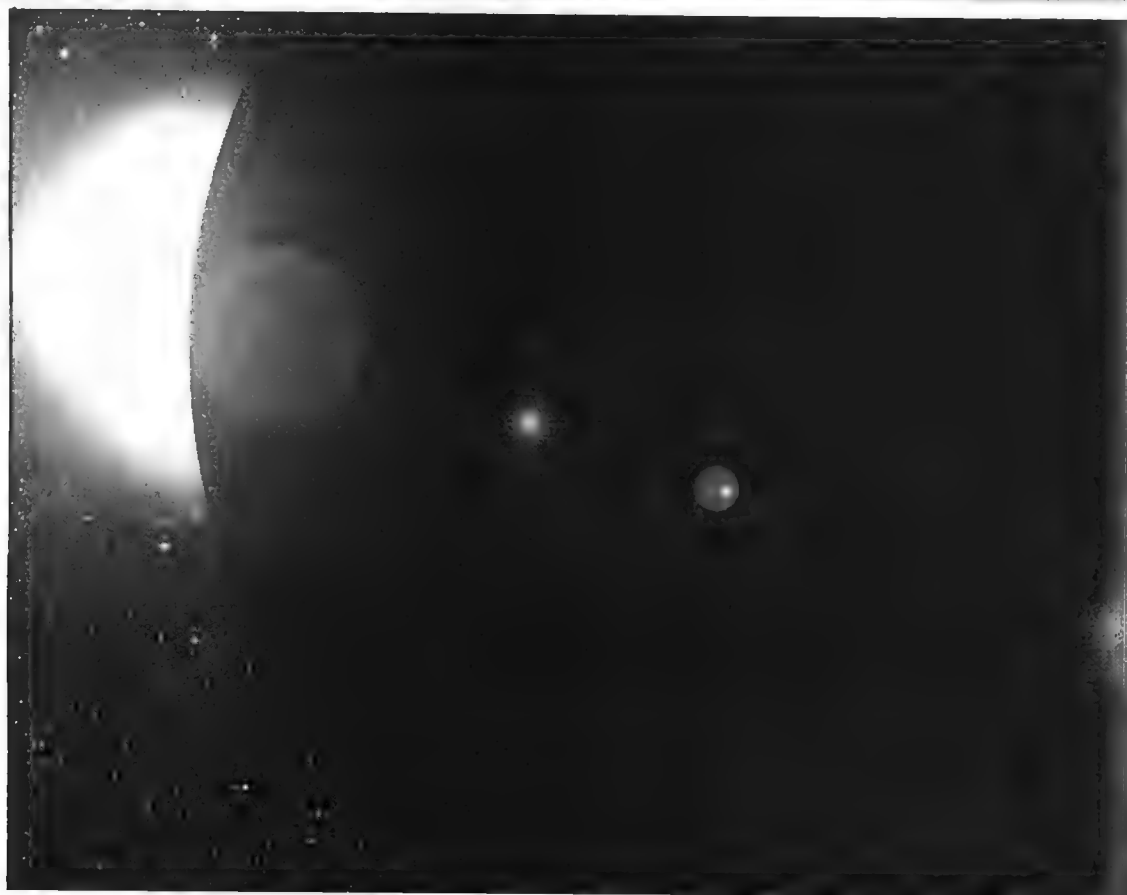
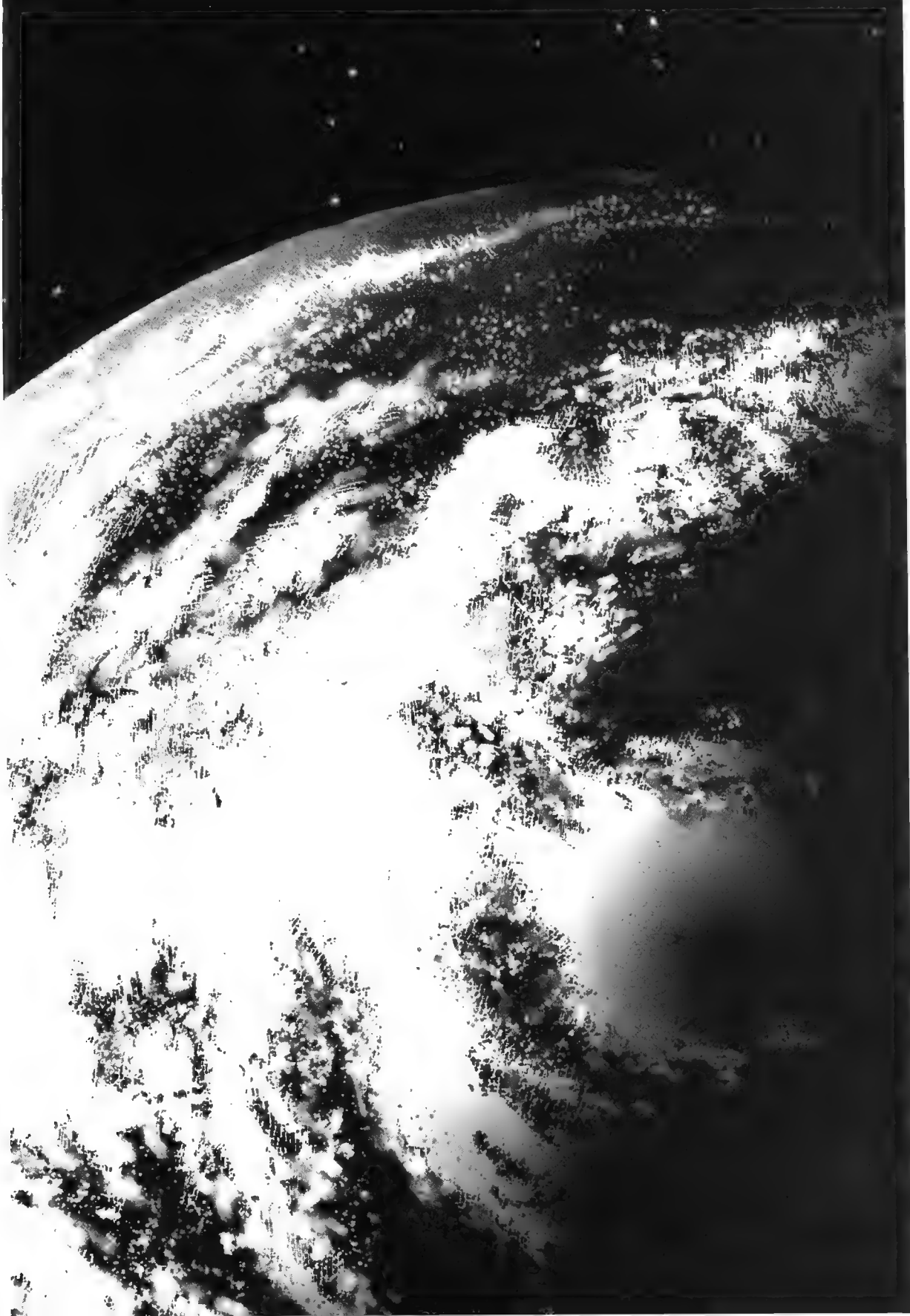
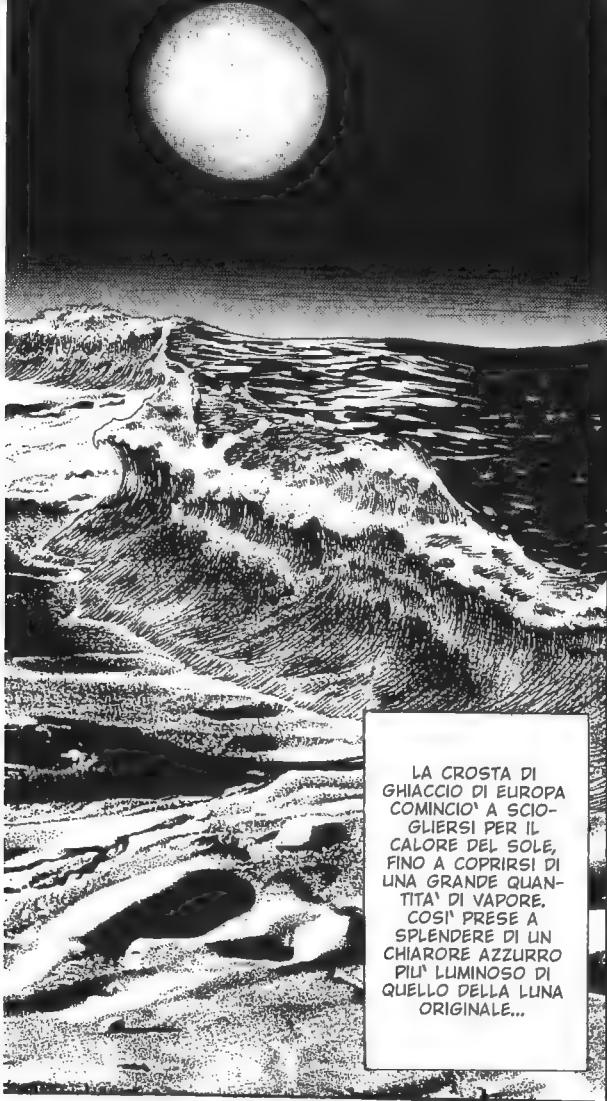
*L'AGENZIA SPAZIALE EUROPEA. KB

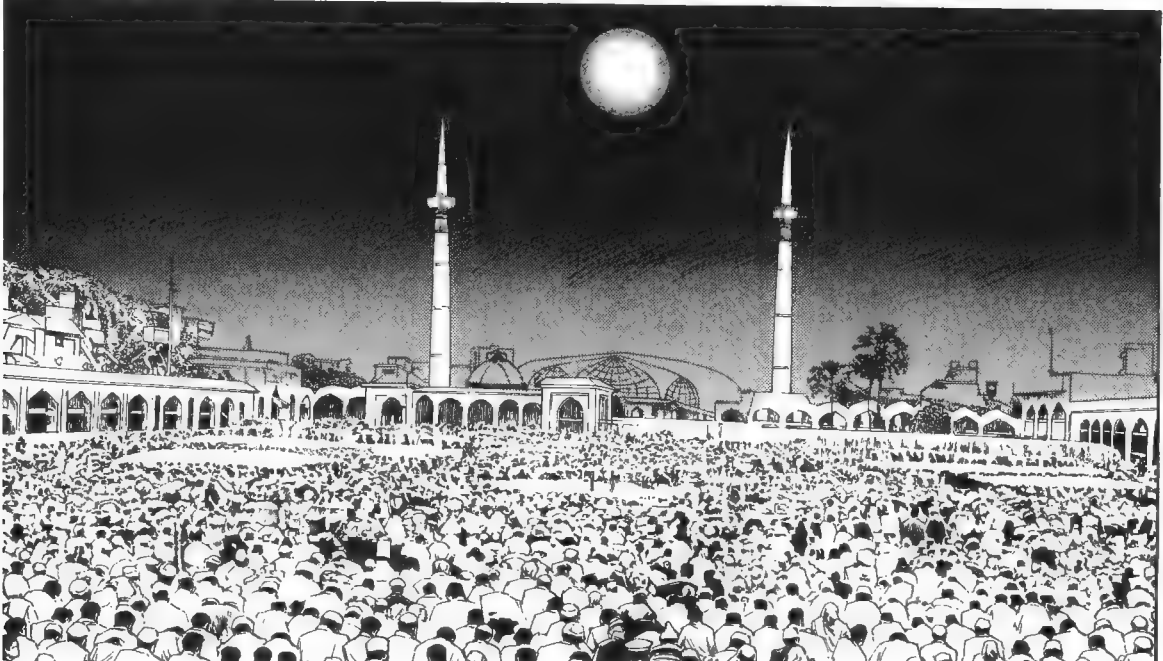
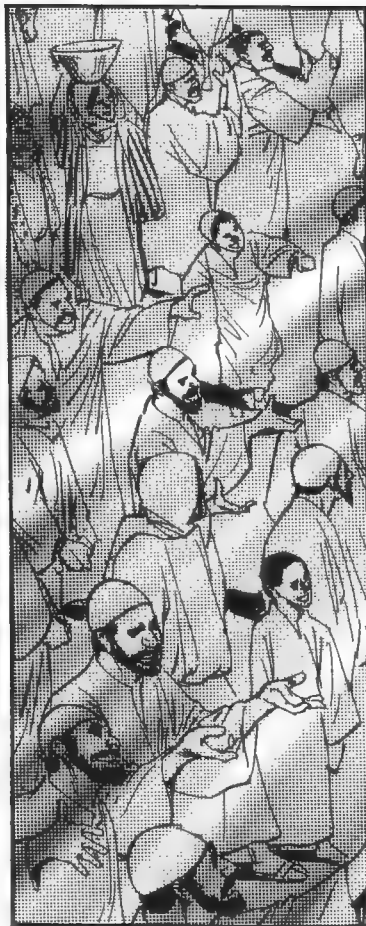
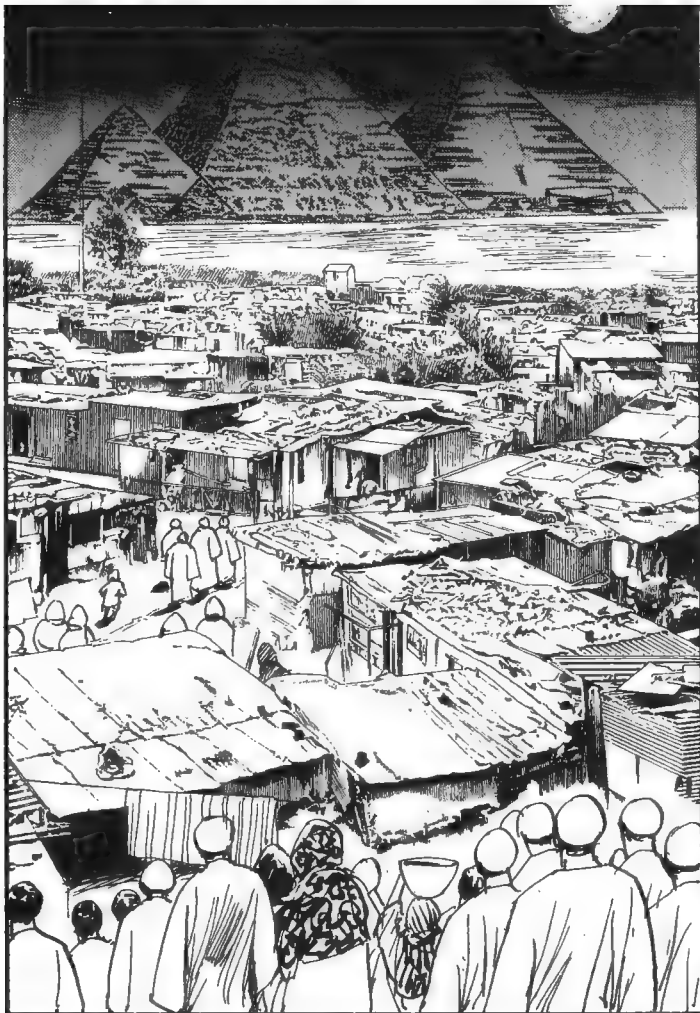
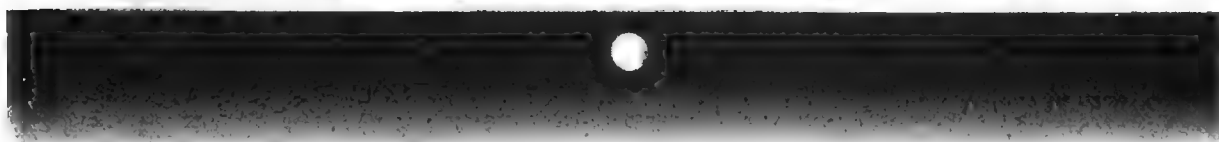
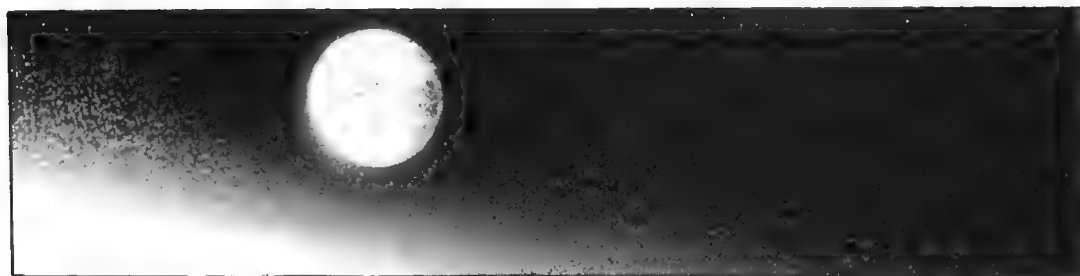
SIAMO ANCORA NOI AD AVERE IL COLTELLO DALLA PARTE DEL MANICO! DOVREMMO AVVERTIRLI CHE BOMBARDEREMO PARIGI E BERLINO, SE NON CI RESTITUIRANNO IMMEDIATAMENTE L'UNITRON!
C'ERA BISOGNO DI METTERE IN MOSTRA LA NOSTRA POTENZA, PER FARGLI CAPIRE CHE ERA INUTILE TRASPORTARE EUROPA!
E' STATO INOPPORTUNO ATTACCARE L'ASTRONAVE DELL'ESA. ORA GLI STATI UNITI D'AMERICA SONO TRATTATI COME TERRORISTI!

ANCHE SE DOVESSERO PORTARE QUI EUROPA E L'ASSE DI ROTAZIONE VENISSE FISSATO ALLO STATO ATTUALE, POTREMMO COMUNQUE CONQUISTARE I TERRITORI DEL SUD RICORRENDO ALL'ESERCITO!

THUD
NON SIAMO PIU' NEL DICIANNOVESIMO SECOLO, GENERALE.

ORMAI NON POSSIAMO PIU' RIMEDIARE IN NESSUN MODO. NOI ABBIAMO PERSO...

...L'OPPORTUNITA'... E LA NOSTRA ERA...

CREDO CHE DOVREMMO EFFETTUARE L'INDUZIONE GRAVITAZIONALE, PER METTERE EUROPA SUL-L'ORBITA LUNARE, UTILIZZANDO L'UNITRON E I NUMEROSISSIMI FRAMMENTI LUNARI.
CHIEDO L'INVIO IMME-DIATO DEL PERSONALE E DEL MATERIA-LE NE-CES-SARIO...
...CE L'HA FAT-TA...
LA FIGLIA DI DYANE CLAUDEL CI E' RIU-SCITA!

I RAGGI LASER VENGONO RIFLESSI. ANALIZZIAMO LO SPETTRO.
SI TRATTA DI UN OGGETTO FATTO DI UNA LEGA DI ORO E PLATINO...

ERA LA TARGA DI ARTEMIS, CHE IL CAPITANO CLAUDEL AVEVA VOLUTO PORTARE SULLA LUNA...

IN QUEL MOMENTO FUI ASSALITO DAL PENSIERO CHE AVREI DOVUTO AVERE QUALCHE ALTRA MISSIONE DA COMPIERE COME ASTRONAUTA...

E COSI' INIZIO' L'OPERAZIONE FINALE PER IL POSIZIONAMENTO DI EUROPA, TRAMITE I NANO-BLACK HOLE LANCIATI DALL'UNITRON...

...PER METTERLA PIAN PIANO SU UN'ORBITA LEGGERMENTE PIU' INTERNA RISPETTO A QUELLA ORIGINALE DELLA LUNA...
LE ENERGIE GRAVITAZIONALI OTTENUTE DAI FRAMMENTI LUNARI FATTI SCOMPARIRE FURONO AMPLIFICATE DA UN'ANTENNA A SCANSIONE DI FASE. COSI' FU PREPARATA UN'ENORME TRAPPOLA GRAVITAZIONALE CHE ATTENDEVA EUROPA...

LA CROSTA DI
GHIACCIO DI EUROPA
COMINCIO' A SCIO-
GLIERSI PER IL
CALORE DEL SOLE,
FINO A COPRIRSI DI
UNA GRANDE QUAN-
TITA' DI VAPORE.
COSI' PRESE A
SPLENDERE DI UN
CHIARORE AZZURRO
PIU' LUMINOSO DI
QUELLO DELLA LUNA
ORIGINALE...

POC POC

POC
POP
POC
OOOH
AAAH
EUROPA, LA BELLISSIMA RAGAZZA RAPITA DA GIOVE NEI RACCONTI MITOLOGICI, TORNO' FINALMENTE A BRILLARE NEL CIELO DELL'OMONIMO CONTINENTE...

STATI UNITI D'AMERICA
ANCHORAGE (CAPITALE PROVVISORIA),
ALASKA

ROARRRR

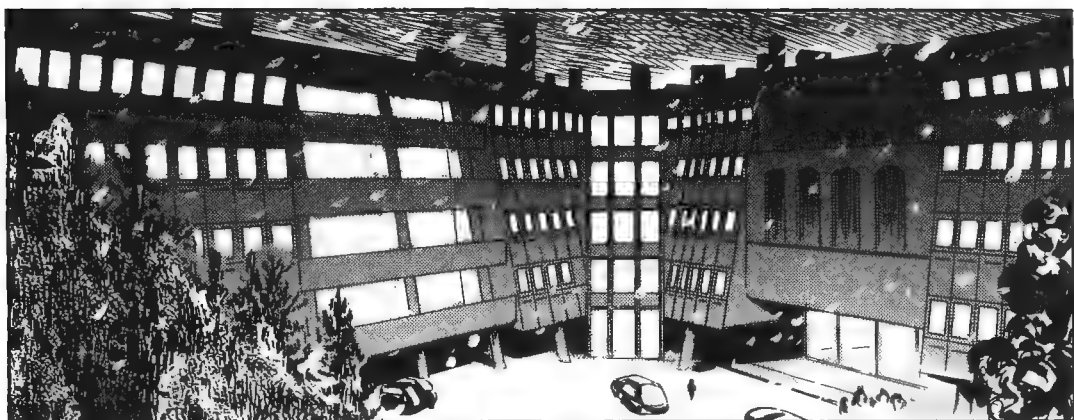
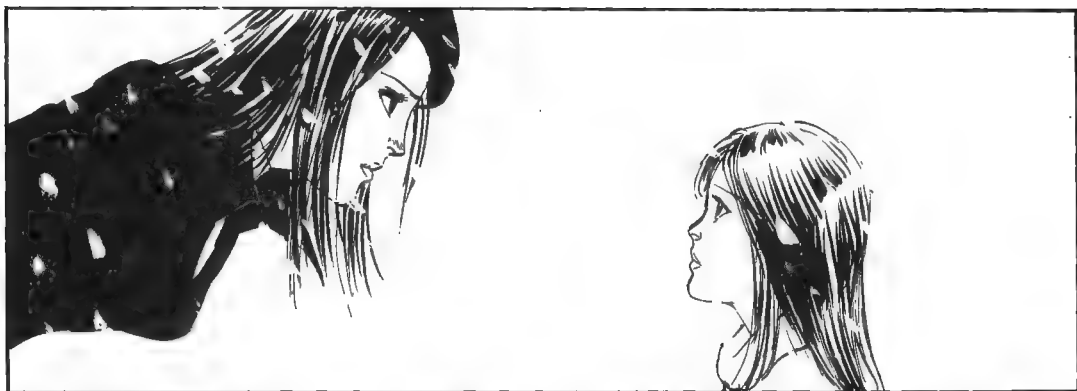
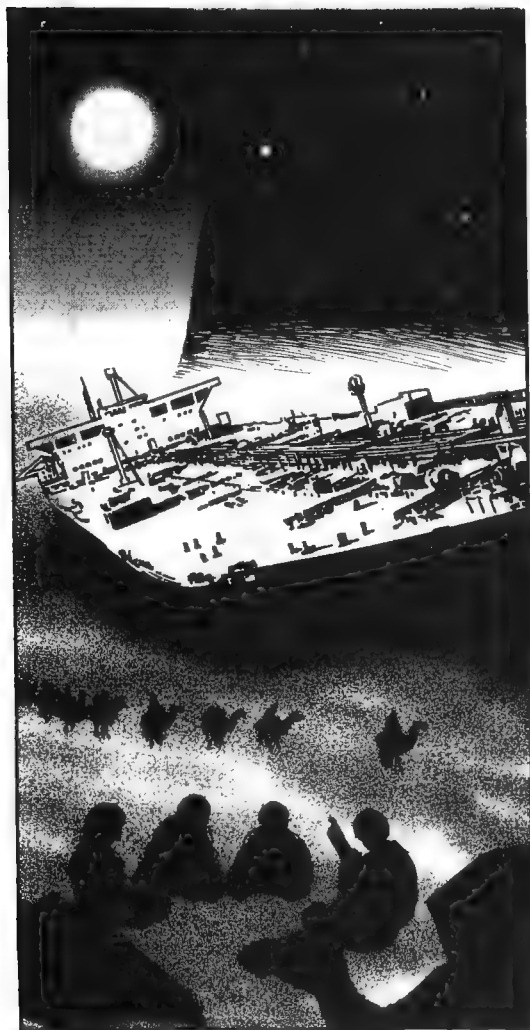
AGATHA STA-RION, DICO BENE?
E LEI E' LA SIGNO-RINA JUDITH CLAU-DEL, VERO?

VIENI CON ME, NEL MIO PAESE. E' UN BEL POSTO DAL CLIMA MITE.

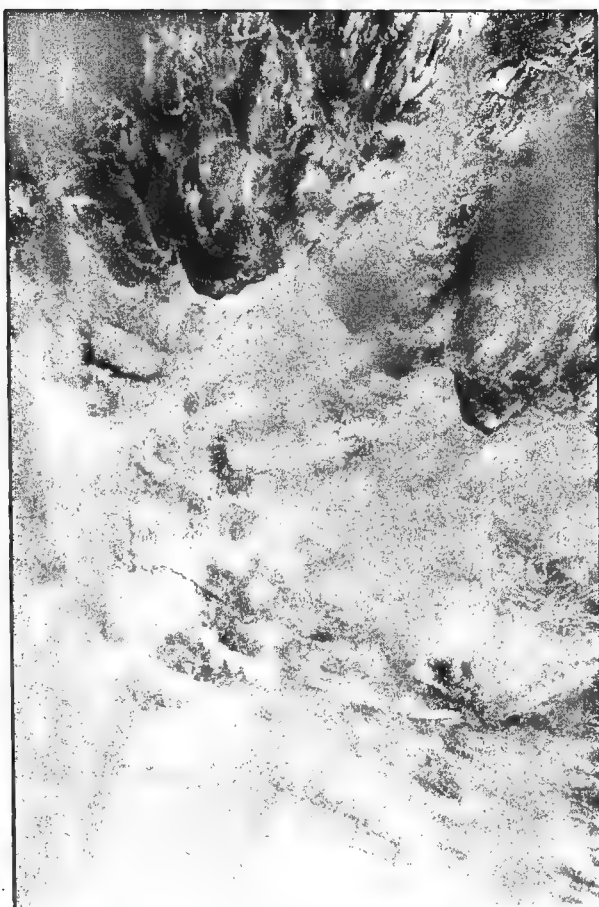
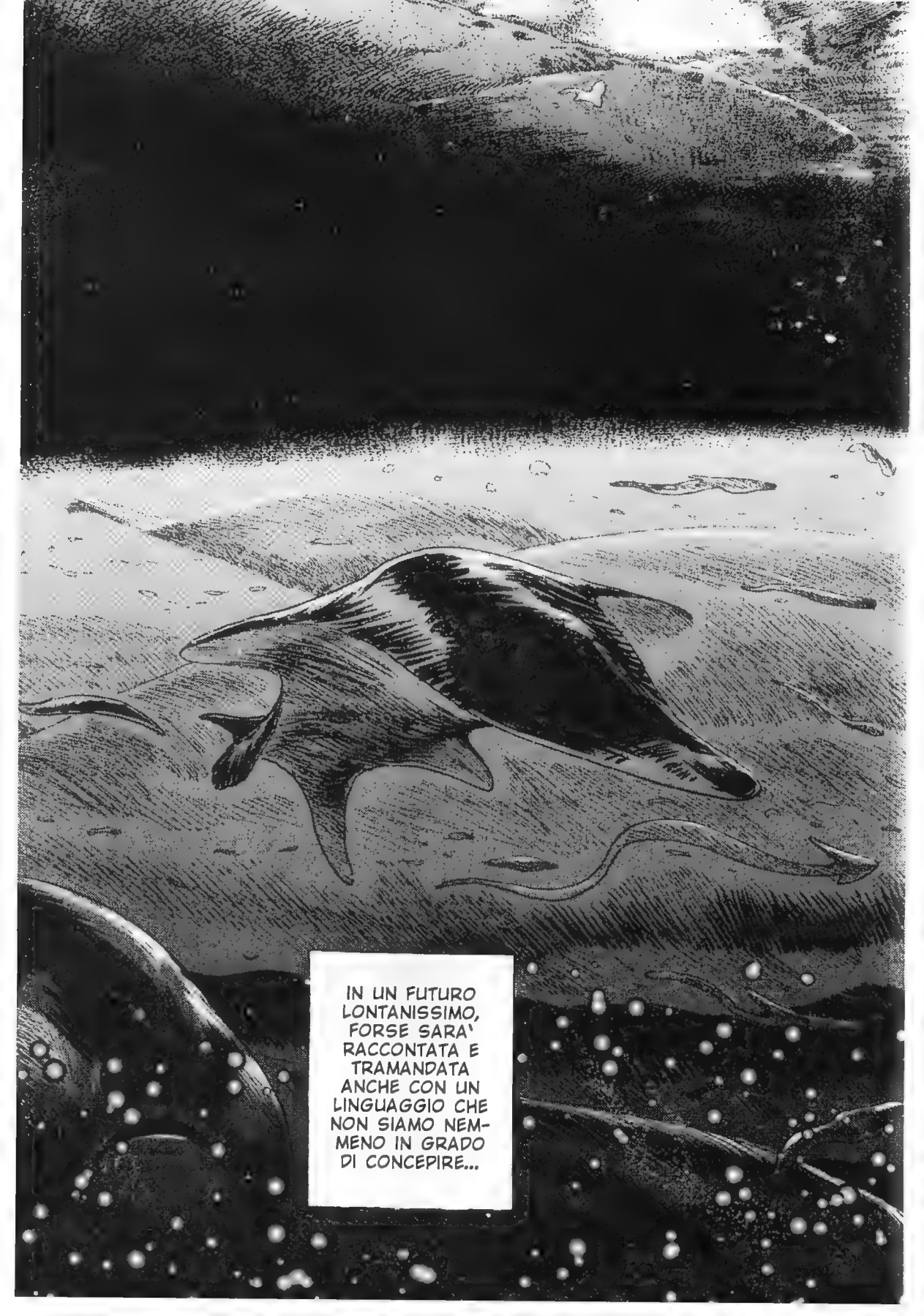
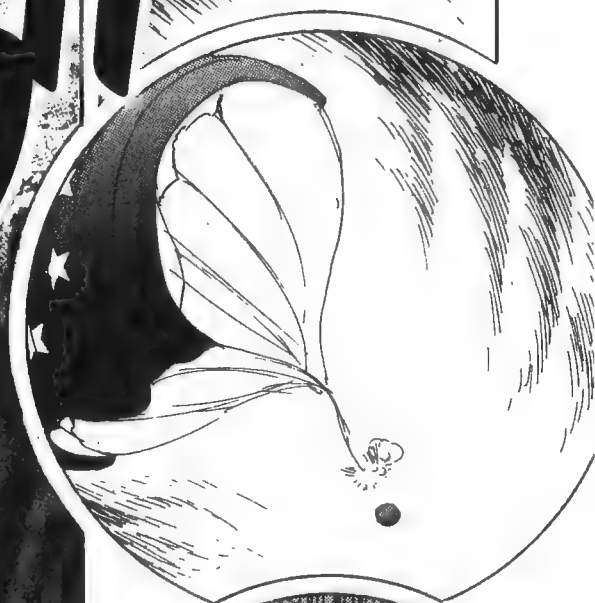
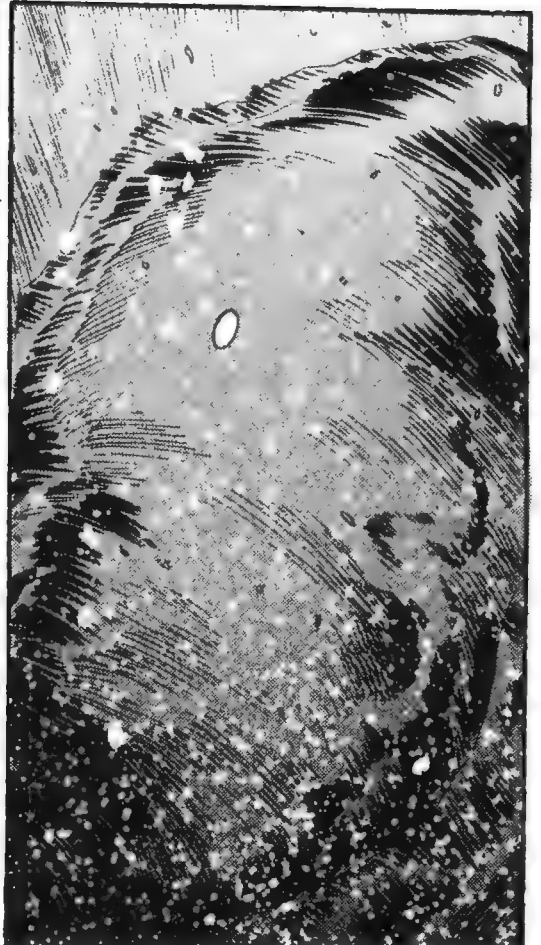
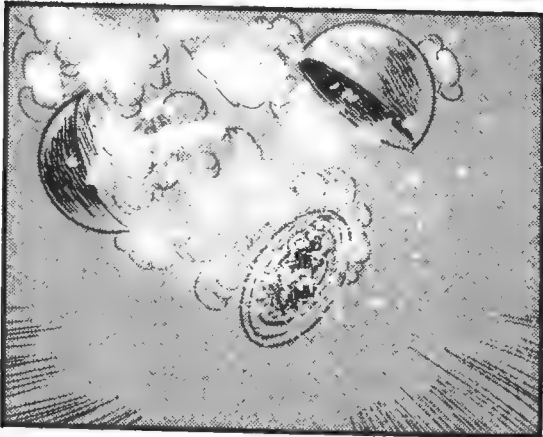
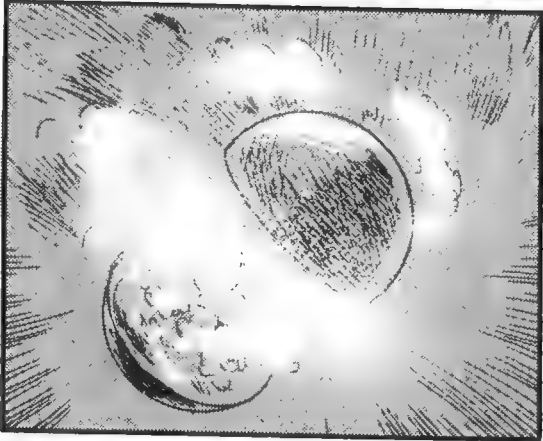
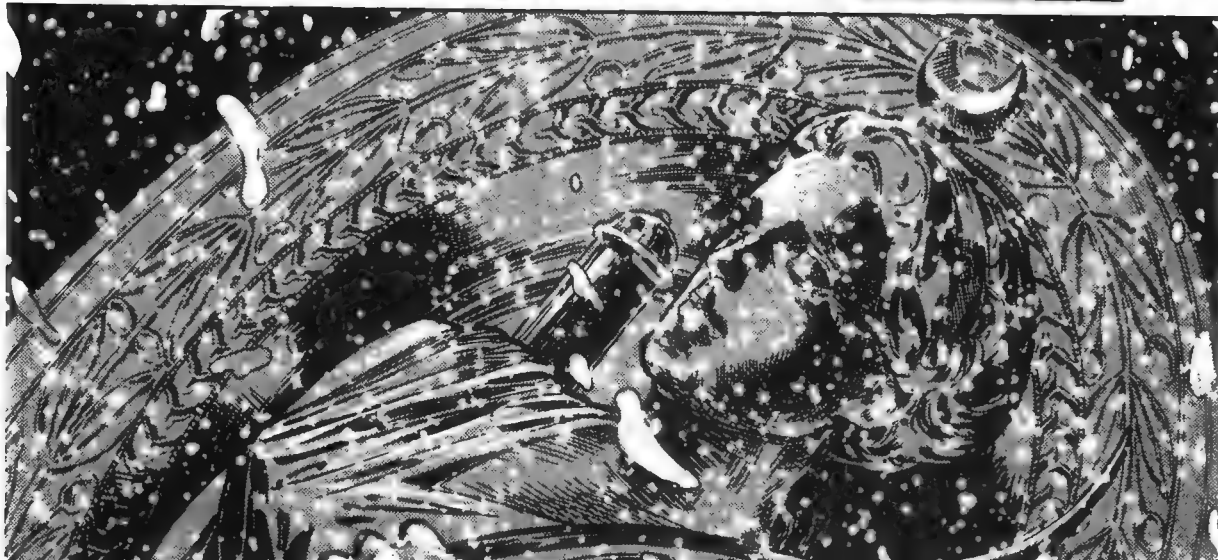
GLIEL'HA CHIESTO MIO PADRE PRIMA DI MORIRE?

NESSUNO MI PARLA MAI DI MIO PADRE. POTREBBE RACCONTARMI DI LUI?

CERTO. TI RACCONTERO' TUTTE LE VOLTE CHE VORRAI...

HO UN ALTRO LAVORO CHE MI HA AFFIDATO LUI... DEVO TORNARE NELLO SPAZIO.

...DI COME ABBIAMO RECUPERATO CIO' CHE ERA ANDATO PERDUTO...

UNA STORIA CHE VERRA' RACCONTATA ALL'INFINITO, ANCHE FRA MIGLIAIA E MIGLIAIA DI ANNI...

QUESTA STORIA, CON IL TEMPO, DIVENTERA' LEGGENDA, E POI FAVOLA, E POI SARA' NARRATA COME UN RACCONTO MITOLOGICO CHE TRAMANDERA' CON ORGOGLIO LE CORAGGIOSE IMPRESE UMANE...

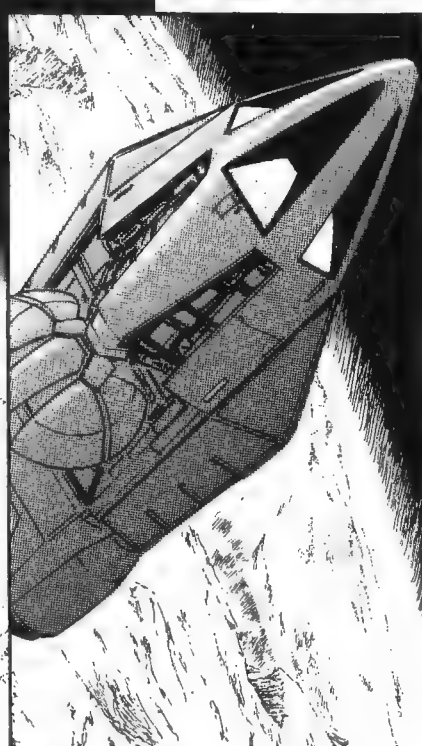
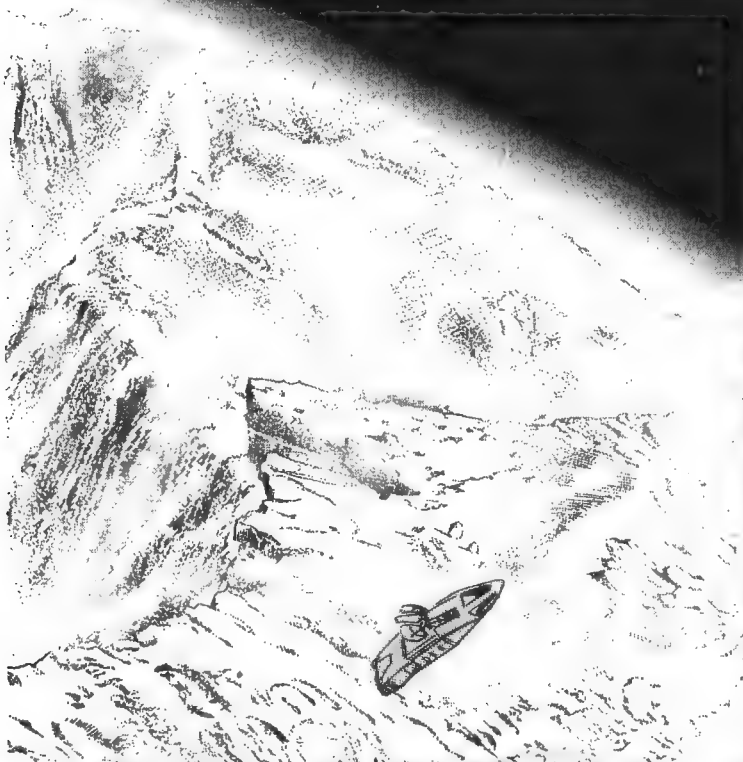
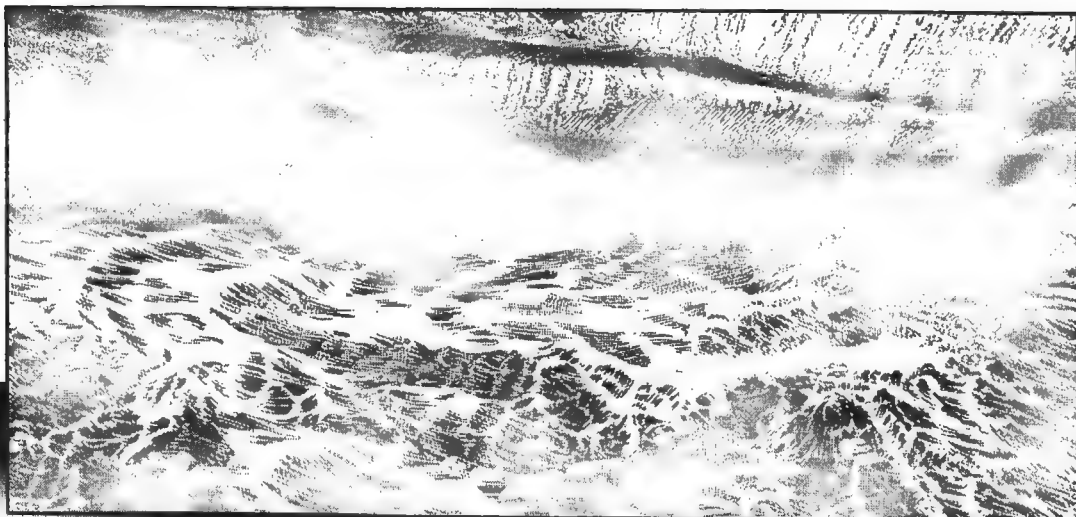
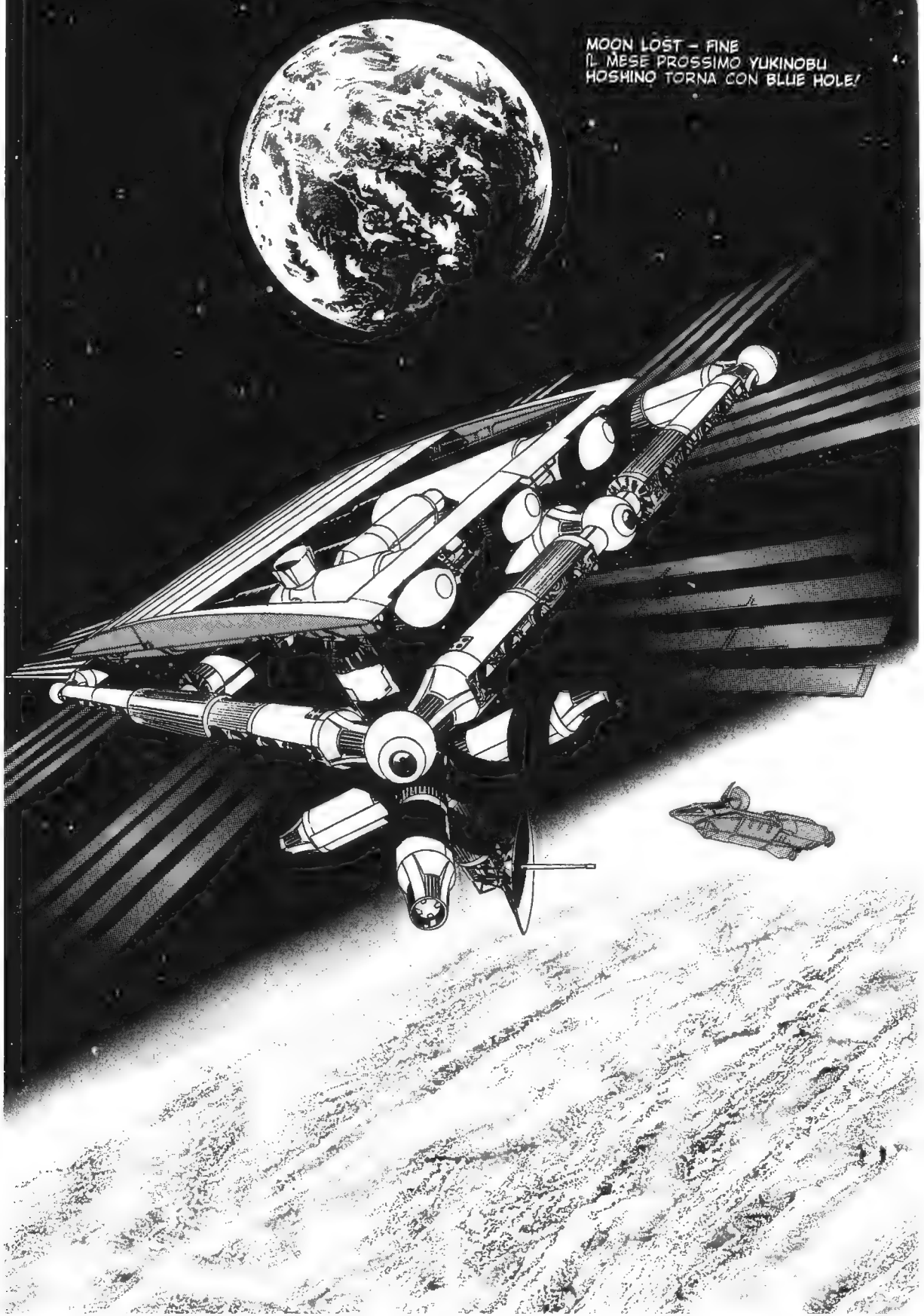
"LA VECCHIA LUNA ANDO' PERSA, E IL MONDO SPROFONDO' NEL DOLORE... MA NACQUE UNA NUOVA LUNA... NON PER OPERA DIVINA, MA GRAZIE AGLI SFORZI DEGLI ESSERI UMANI."

E NON E' DETTO CHE QUESTA STORIA VERRA' NARRATA SOLO SULLA TERRA...

IN UN FUTURO LONTANISSIMO, FORSE SARA' RACCONTATA E TRAMANDATA ANCHE CON UN LINGUAGGIO CHE NON SIAMO NEM-MENO IN GRADO DI CONCEPIRE...

HO APPENA SGANCIATO LA TARGA DI ARTEMIS SULLA NUOVA LUNA...

BENE. E' STATO UN LUNGO VIAGGIO...

ESA

ORA POSSIAMO TORNARE A OCCUPARCI DELLA COSTRUZIONE DELL'OSSERVATORIO DI EUROPA...
ESA
RICEVUTO!

ESA

MOON LOST – FINE
IL MESE PROSSIMO YUKINOBU HOSHINO TORNA CON BLUE HOLE!

MOKKE - CONTINUA

SSSSH

FWHOP

QUANDO PARLA CON ME, O LEGGE LE MIE STORIE PUBBLICATE SULLA RIVISTA DEL CIRCOLO DEGLI AMICI DELLA LETTERATURA, COME ADESSO...
...IL FUMO SI DILEGUA E LASCIA LIBERA SAHO.

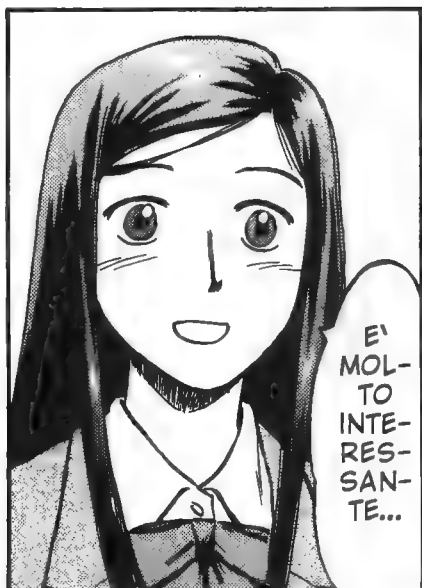
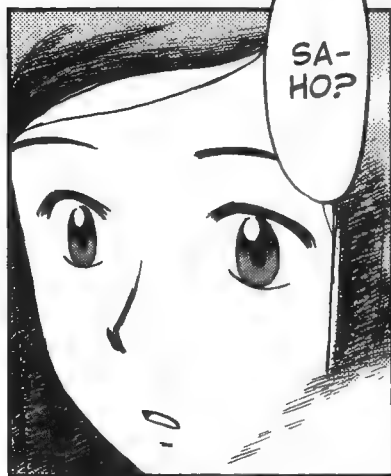
PER UNA COSA O PER L'ALTRA...
...L'AMICIZIA CON SAHO SEMBRA RESISTERE...

IN REALTA'...
...VEDO TUTTORA QUEL FUMO INTORNO A LEI.

CHISSA' PERCHE' IN QUEL MOMENTO SI ERA DISSIPATO?
FORSE IL TUO PUNTO DI VISTA...
...E' STATO COME UNA FOLATA DI VENTO, PER LEI...
IL NONNO LA PENSA COSI'.

MA, IN FIN DEI CONTI, IL VENTO RIESCE A SOFFIARE VIA IL VENTO SOLO PER QUALCHE ISTANTE...
...PRIMA CHE QUESTO RIPRENDA A CONCENTRARSI...

MA PUO' DARSI CHE QUESTO CAPITI ANCHE SOLO...
...PERCHE' LE COMUNICO QUEL CHE IO HO VISTO.

SI'...
PE-
RO'...
...ERA DA TANTO CHE NON PAR-LAVO DELLE COSE CHE HO VISTO...
...AD ALTRI.
ME L'HAI PORTA-TA?
BE'... SI'... ECCO...

S-SI E' DISSIPATO...?

E' MOLTO INTERESSANTE...

...IL TUO MODO DI VEDERE LE COSE E DI PENSARE!
TI INVIDIO MOLTISSIMO! AVEVO RAGIONE, SEI DAVVERO UNA PERSONA SPECIALE!
GRAB

MI... MI STA...
...MI STA LODANDO?

FWHOOOOOM

OH!

FSS
SSSH

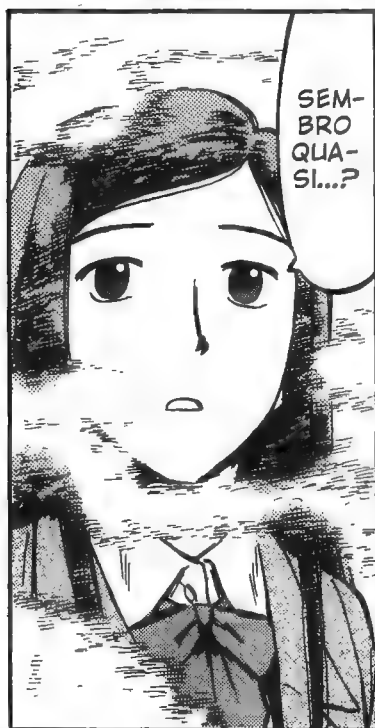
...E-NEN-RA...

...CO-ME?
AH, ECCO...
CIOE', VOLE-VO DIRE...

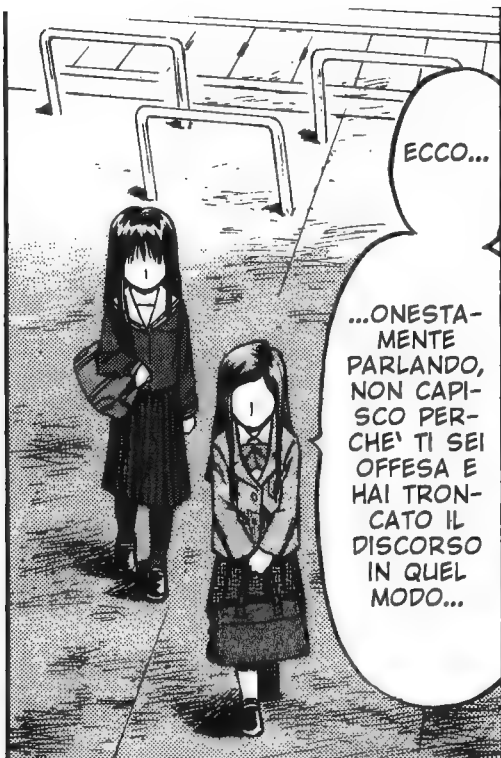
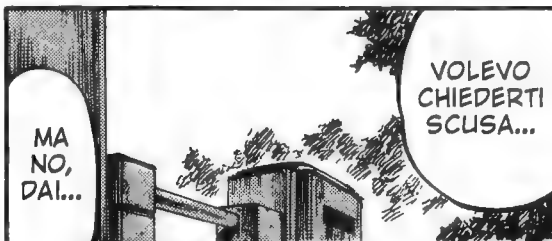
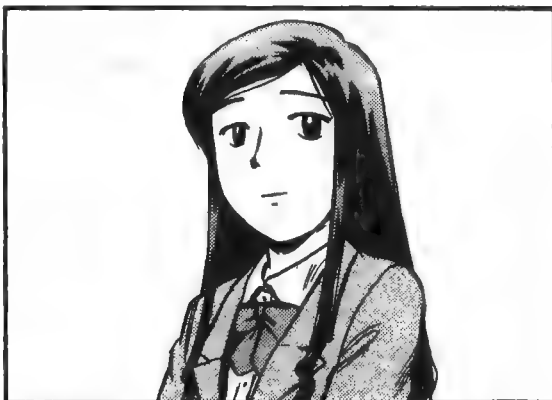
...
CRE-DO...

...CHE TU CERCHI TAL-MENTE TANTO DI VEDERE L'AL-DILA' CHE RE-STI IMPIGLIATA IN UNA COSA SIMILE A UNA RETE DI FUMO... CHE TI IMPEDI-SCE DI VEDERE TUTTO INTOR-NO A TE...
MA SE NON RIESCI A VEDERE **QUE-STO** MONDO, NON POTRAI VEDERE NEANCHE **L'ALTRO**...

INOL-TRE...
...MI PIACE-REBBE PAR-LARE ANCHE DI **ALTRE** COSE, CON TE...

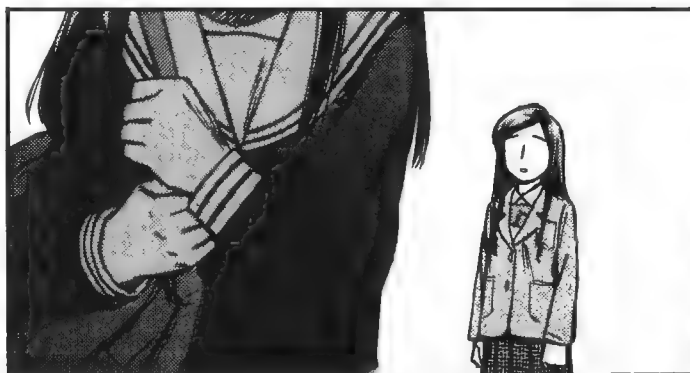
...MA IO NON CREDO CHE UNA PERSONA CAPA-CE DI VEDERE QUELLE COSE CHE TU CERCHI...
...POSSA MANTENERE UN ATTEG-GIAMENTO POSITIVO COME CREDI.

QUAN-DO PARLI DI SPIRITI, O DI CERTE CO-SE...
...TU SEM-BRI QUA-SI...

SEM-BRO QUA-SI...?

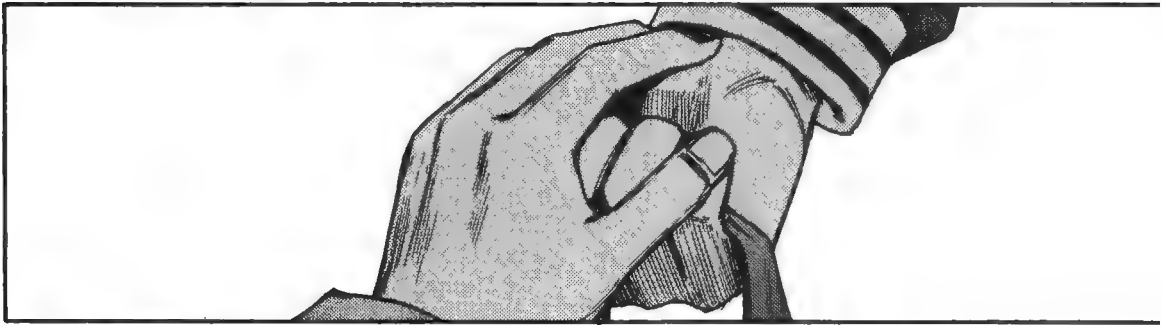
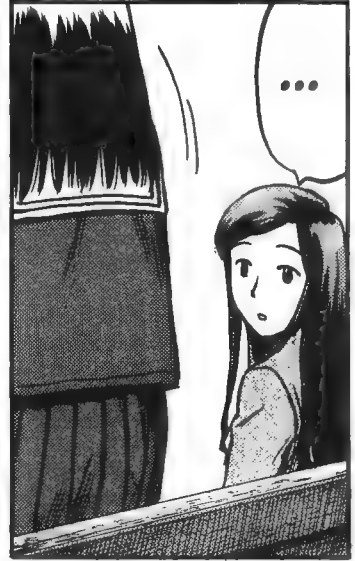
SSSSS
SSSH

ECCO...
...ONESTAMENTE PARLANDO, NON CAPISCO PERCHE' TI SEI OFFESA E HAI TRONCATO IL DISCORSO IN QUEL MODO...
VOLEVO CHIEDERTI SCUSA...
MA NO, DAI...
TU SEI L'UNICA PERSONA CHE MI ASCOLTA CON ATTENZIONE...
TI PREGO, RESTA MIA AMICA...
...MA FORSE HAI TROVATO QUALCOSA DI SGRADEVOLE NEL MIO COMPORTAMENTO.
LA TUA DEDIZIONE E LE TUE AMPIE CONOSCENZE MI LASCIANO SEMPRE A BOCCA APERTA, SAHO...
MI VERGOGNO QUASI DI ME STESSA...

SO-
REL-
LINA!
IMMAGINO CHE ANCHE LEI STESSA DESIDERI UN PO' DI VENTO...
C'E' UNA TELEFONATA PER TE...
...DA KATSURAGI!

*DETTO ANCHE ENRAENRA. GLI IDEOGRAMMI CHE NE COMPONGONO IL NOME POSSONO ESSERE LETTI ANCHE COME ENMA, OVVERO IL DIO DEGLI INFERI. VEDI "ENCICLOPEDIA DEI MOSTRI GIAPPONESI" DI SHIGERU MIZUKI.

LEI NON E' POSSEDUTA DA QUALCOSA...

E' LEI STESSA CHE EMANA QUEL FUMO!

*DISEGNATORE DEL PERIODO EDO SPECIALIZZATO IN MOSTRI. KB

!
...
AH!
SSSSH
HO CAPI-TO!

MA SE E' POSSIBILE SCOPRIRE IN ANTICIPO COSE DEL GENERE, SI PUO' ANCHE PENSARE A QUALI MISURE PRENDERE.
CREDO CHE SI DEBBA CONTINUARE A FARE TUTTI GLI SFORZI POSSIBILI PER VENIRNE A CONOSCENZA, SENZA AVERNE TIMORE.
IO FAREI COSI'.

SARESTI DELLA STESSA OPINIONE ANCHE SE TU NON POTESSI FARE NULLA, DOPO AVERLE SCOPERTE?

...HIBARA...?
PROBABILMENTE IL TUO MODO DI AFFRONTARE LE COSE E' GIUSTO. MA...
...SE CI SI DOVESSE TROVARE VERAMENTE IN UNA POSIZIONE TALE DA CONOSCERE QUEL CHE STA PER ACCADERE...

...CREDO SIA DIFFICILE RAGIONARE IN MODO RAZIONALE...
...SENZA PERMETTERE ALLE EMOZIONI DI INTERFERIRE...

...

SCUSAMI...
POSSO ANDARE, ORA?

UNA VOLTA HAI DETTO CHE VORRESTI VEDERE COSE CHE APPARTENGONO ALL'ALDILA'.
CHE SENSAZIONE PENSI CHE AVRESTI, SE RIUSCISSI A VEDERLE?

...
...SAHO!

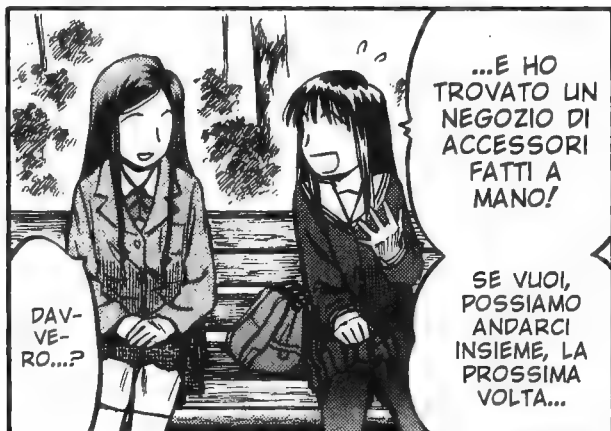
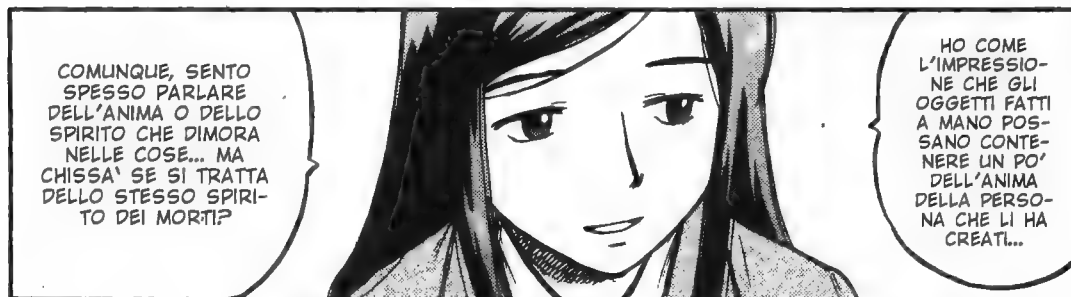
AH AH...
COME IMMAGINAVO, SEI UNA PERSONA SPECIALE...

BE', FORSE ALL'INIZIO MI SENTIREI IMBARAZZATA...
...MA SICURAMENTE PROVEREI UNA GIOIA IMMENSA PER LA SODDISFAZIONE DI AVERE DAVANTI A ME UN NUOVO MONDO... E PER IL PIACERE DI POTERLO ESPLORARE!

MA... PUO' DARSI CHE POI TU SCOPRA ANCHE COSE CHE LA GENTE NON AMA SAPERE...
...COME AVVENIMENTI DOLOROSI, O UN DESTINO AVVERSO...

CHISSA'...
...FORSE SAREBBE COSI', NON SO.

TU CI VAI A FARE SHOPPING CON LE TUE AMICHE?
QUASI MAI.

I-IO...
...L'ALTRO GIORNO SONO ANDATA A FARE SHOPPING INSIEME ALLE ALTRE...

...E HO TROVATO UN NEGOZIO DI ACCESSORI FATTI A MANO!
SE VUOI, POSSIAMO ANDARCI INSIEME, LA PROSSIMA VOLTA...
DAV-VE-RO...?

HO COME L'IMPRESSIO-NE CHE GLI OGGETTI FATTI A MANO POS-SANO CONTE-NERE UN PO' DELL'ANIMA DELLA PERSO-NA CHE LI HA CREATI...
COMUNQUE, SENTO SPESSO PARLARE DELL'ANIMA O DELLO SPIRITO CHE DIMORA NELLE COSE... MA CHISSA' SE SI TRATTA DELLO STESSO SPIRI-TO DEI MORTI?

BE', IO...
...NON SAPREI...
SEMBRA CHE LO SPIRITO DEI MORTI POSSA PREN-DERE POS-SESSO DI UN DETERMINATO OGGETTO...
MMM... BISOGNA RIFLETTERE ANCHE SU QUESTO ARGO-MENTO...

CERCA DI BUTTARE FUORI UN PO' DI QUELLO CHE PROVI...
...SE TI SENTI TROPPO CONFUSA.

NON E' COSI'...
AH, NO?

DATO CHE TU PUOI VEDERE CIO' CHE LEI INSEGUE, I SUOI SFORZI TI SEMBRANO ASSURDI, NON E' VERO?

SE LO LASCI USCIRE, SI TRASFORMERA' IN VENTO...

AH... EHI, SAHO...

TLING

NONNO?!
SEI MOLTO CON-FUSA.

PLIC
CO-S...?!

QUELLA KATSU-RAGI TI HA PAS-SATO UN PO' DEL SUO FUMO?

PROVO AMMIRA-ZIONE PER IL SUO GRANDE SPIRITO DI RICERCA...
...MA CIO' CHE VUOLE CONOSCE-RE E' TALMENTE GRANDE E VAGO CHE E' COSTRET-TA A DIBATTERSI DISPERATAMEN-TE...

E' PARAGO-NABILE A UN UCCELLINO CHE E' RIMASTO IMPIGLIATO IN UNA RETE PER L'UCCELLA-GIONE.

LE AMPIE CONOSCENZE DI SAHO MI SORPRENDONO SEMPRE MOLTO.
SEMBRA CHE FREQUENTI CON GRANDE INTERESSE GLI INCONTRI DI APPROFONDIMENTO ORGANIZZATI DA MIO NONNO.

PENSO CHE LEI SI IMPEGNI CON TUTTA SE STESSA IN OGNI COSA...
MA...
NON TI STANCANO UN PO' I RACCONTI DI SAHO?

SONO TALMENTE CONTORTI CHE A VOLTE NON RIESCO A SEGUIRLI...
TI AMMIRO, SHIZURU!
MA COME?! AVEVI DETTO CHE LA CONSIDERAVI LA TUA MAESTRA!

SI', E' VERO...
MA VORREI CHE SI ADATTASSE UN PO' AL MIO LIVELLO!

PUO' DARSI CHE NON CI RIESCA. NON TI SEMBRA CHE LEI SIA COMBATTUTA SU QUALCOSA?
...
HO PENSATO CHE SHIZURU POTESSE ESSERLE IN QUALCHE MODO D'AIUTO...

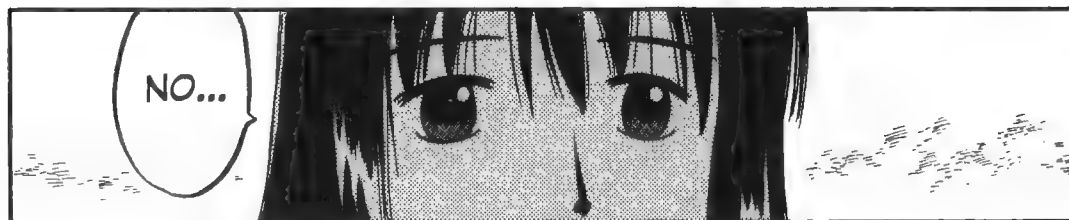
ECCOLA LA'... LA TESTA DI MIA SORELLA E' DI NUOVO PERSA NEL VUOTO...

...

AH AH... GIA'.
SE SI POTESSE...

ALCUNI SOSTENGONO CHE L'ARIA SIA PIENA DI ENERGIE SPIRITUALI.
C'E' UN BRANO EMBLEMATICO CHE ESPRIME QUESTO CONCETTO...

HIBARA...
CONOSCI L'EPISTOLARIO DI MADAME DE SEVIGNE'?
SSSSSSHH

NO...

DA QUELLA VOLTA VEDO SPESSO SAHO...
...E PARLIAMO SEMPRE DI ARGOMENTI DEL GENERE.

...

SCOPRIRE QUALI METODI ADOTTARE, E **COSA** SI PUO' VEDERE ATTRAVERSO DI ESSI... QUESTO E' STATO IL MOTIVO DETERMINANTE...

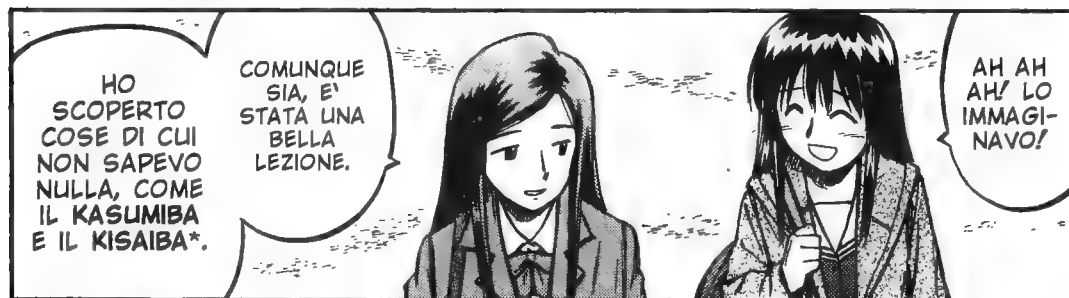
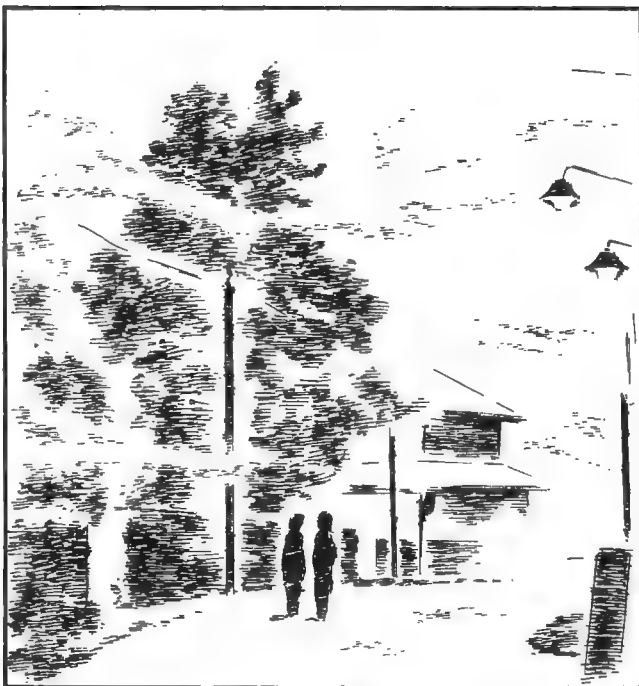
...CHE HA SUSCITATO IL MIO INTERESSE.

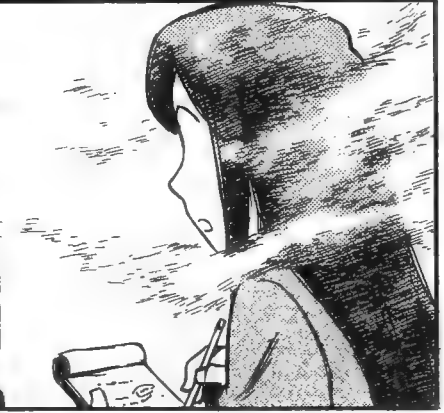
MA PIU' CERCO DI CONOSCERE IL MONDO DELL'ALDILA', PIU' ESSO SEMBRA ALLONTANARSI DA ME.

PROPRIO COME QUESTA NEBBIA, CHE CI FA CREDERE DI POTER VEDERE IL FLUSSO DELL'ARIA, CHE DI SOLITO NON PERCEPIAMO CON GLI OCCHI...

VORREI POTERLO VEDERE COSI' CHIARAMENTE...

TU...

...LO DESIDERI DAVVERO COSI' TANTO...?

*RISPETTIVAMENTE, 'LUOGO AVVOLTO DALLA FOSCHIA' E 'LUOGO PER LE PREGHIERE E LE CERIMONIE'. SI RIFERISCONO AI TERRITORI DELLE VARIE ORGANIZZAZIONI RELIGIOSE DI CORRENTE ASCETICA, IN CUI QUESTE SVOLGONO ATTIVITA' COME DISTRIBUZIONE DI AMULETI, PURIFICAZIONE, PREGHIERE, GUIDE PER I PELLEGRINAGGI, ECCETERA. TK

...
IO TORNERO' A CASA DOPO AVER ACCOMPAGNATO SAHO.
IO HO ANCORA DA FARE. PRANZATE PURE SENZA ASPETTARMI.
LA RINGRAZIO DI AVERMI DEDICATO IL SUO PREZIOSO TEMPO, OGGI...
GLI INCONTRI DI APPROFONDIMENTO SONO TENUTI PERIODICAMENTE.
SE TI VA, VIENI PURE!
...
FLIP
PSST
SAHO E' POSSEDUTA? VEDO DEL FUMO ATTORNO A LEI...
EH?
...
CREDO CHE SIA QUALCOSA DI DIVERSO DA UNO SPIRITO...

IO CREDO NELL'ESISTENZA DI QUEGLI ESSERI CHE NON SI VEDONO, E VORREI CAPIRE DI PIU' SU QUESTA MATERIA. MA STUDIANDO DA SOLA, MI RISULTA PIUTTOSTO DIFFICILE DA CAPIRE.
PERCIO' HO PENSATO DI CHIEDERE INFORMAZIONI SU METODO E TEORIA A QUALCUNO CAPACE DI FAR VEDERE ALLA GENTE QUEGLI ESSERI...

VOLEVO SOLO CHIEDERLE...
...DI RACCONTARMI LE SUE ESPERIENZE SUGLI ESSERI APPARTENENTI ALL'ALDILA'... E CHE NON HANNO UNA FORMA...

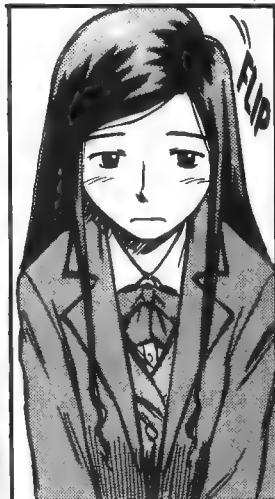
...

NONOSTANTE LA TUA GIOVANE ETA', SEI ATTRATTA DA ARGOMENTI SPIRITUALI DA VECCHI...
NON SONO COSE DA ANDARE IN GIRO A RACCONTARE CON LEGGEREZZA.

SE TI ACCONTENTI DEI RACCONTI CHE FACCIO DURANTE GLI INCONTRI DI APPROFONDIMENTO ORGANIZZATI DA QUESTO MUSEO...
OH, SI', LA PREGO!

COMUNQUE...
...NON E' NEANCHE UN MALE AVERE INTERESSI IN QUESTO CAMPO.
TUP

FLIP

LE CHIEDO SCUSA PER IL DISTURBO.
NON PREOCCUPARTI.
STAVO FINENDO PROPRIO ORA.

LAVORA IN QUESTO MUSEO?
FACCIO IL CONSULENTE A CONTRATTO.
E NEL FRATTEMPO UTILIZZO QUESTO POSTO PER FARE DELLE RICERCHE.

SENTIAMO, COSA VOLEVI CHIEDERMI?
SE LA COSA NON LA DISTURBA...
VORREI CHE MI PARLASSE DEL SETTORE RELATIVO ALLE SUE CAPACITA' SPIRITISTICHE...

BLINK

QUESTE PRATICHE SONO RISERVATE SOLO AI MIEI CONOSCENTI.
MI DISPIACE, MA NON ACCETTO RICHIESTE PER SCACCIARE SPIRITI.
NON ERA QUESTA LA MIA INTENZIONE.

...
COSA VUOI DA ME?
AH... ECCO... VEDI...
C'E' UNA RAGAZZA CHE VUOLE PARLARE CON TE, NONNO...

UH? SEMBRA OFFUSCATA DAL FUMO...
OH...
A ME?

HO SENTITO CHE...
...TUO NONNO SI OCCUPA DI SPIRITISMO.

FUMI... SEI STATA TU A...?
OH, DAI, SCUSAMI!

VISTO CHE SAHO FACEVA RICERCHE ANCHE IN QUESTO CAMPO, CON TANTO IMPEGNO, HO PENSATO DI...

MUSEO STORICO E FOLCLORISTICO DELLA CITTA' DI KAMIMINE

CI SONO MOLTE COSE CHE VORREI SAPERE.
POTRESTI FARMI CONOSCERE TUO NONNO?

FUMI E' VENUTA A CONSULTARE I TAROCCHI. NEL NOSTRO CIRCOLO CI OCCUPIAMO DI CARTOMANZIA.
HA ROTTO IL GHIACCIO PARLANDO DELL'INCENSO CHE STAVO BRUCIANDO...
COME IMMAGINAVO! LE INTERESSAVA QUEL GENERE DI COSE!

BE', SAHO E' E' UN PO' LA MIA MAESTRA!
CONOSCE TANTE COSE IN MERITO!

ECCO PERCHE' MI SEMBRAVA DI SENTIRE UN BUON PROFUMO, ADESSO... SI TRATTA D'INCENSO?
MI PIACE MOLTO...

IL PROFUMO NON E' MALE, MA L'ATMOSFERA CHE SI CREA CON IL SUO FUMO E' INTERESSANTE E PIACEVOLE.
NON MI STANCHEREI MAI DI GUARDARE LE DELICATE VOLUTE DEL FUMO...

BE', ANCH'IO CI HO PRESO GUSTO ULTIMAMENTE!
NON E' NIENTE MALE!
MMM... CAPISCO.

A PROPOSITO...

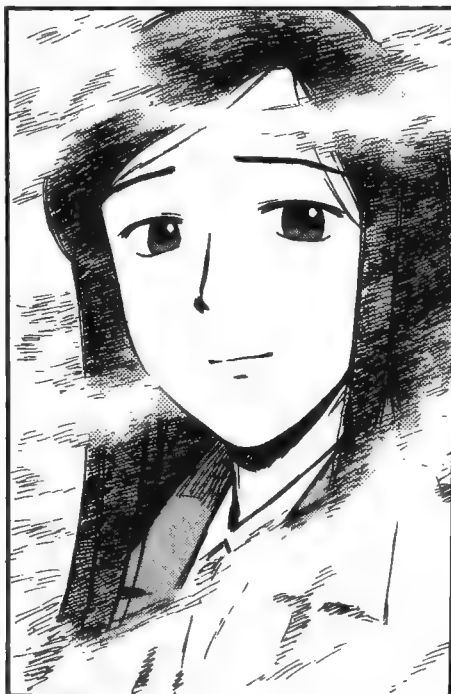
HIBARA...
...POTREI CHIEDERTI UN FAVORE?

HO CONOSCIUTO SAHO UN MESE FA...
QUESTA E' SAHO KATSURAGI!

L'HO CONOSCIUTA ALLA MANIFESTAZIONE CULTURALE DEL LICEO ICHIKO!

ANCHE NOI FREQUENTEREMO IL TERZO QUEST'ANNO!
DOVREMMO CHIEDERE INFORMAZIONI SUGLI ESAMI D'AMMISSIONE AL LICEO!
TROVO DIFFICILE PENSARE CHE TU CI SIA ANDATA SOLO PER QUESTO MOTIVO!

CHE BELLA RAGAZZA...

Takatoshi Kumakura
MOKKE
19 ENENRA

"PERCIO', PRIMA O POI NOI LE RESPIREREMO, COSI' CI VERRA' TRASMESSA LA SUA MICROSCOPICA ENERGIA SPIRITUALE, E RIMARREMO SORPRESI DAL FATTO CHE CI SENTIREMO COME DEGLI AVVELENATORI."

E' OFFUSCATA DAL FUMO...

HIBARA... CONOSCI L'EPISTOLARIO DI MADAME DE SEVIGNE'?

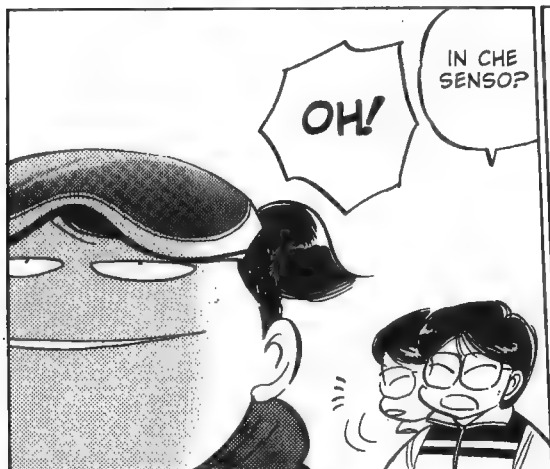
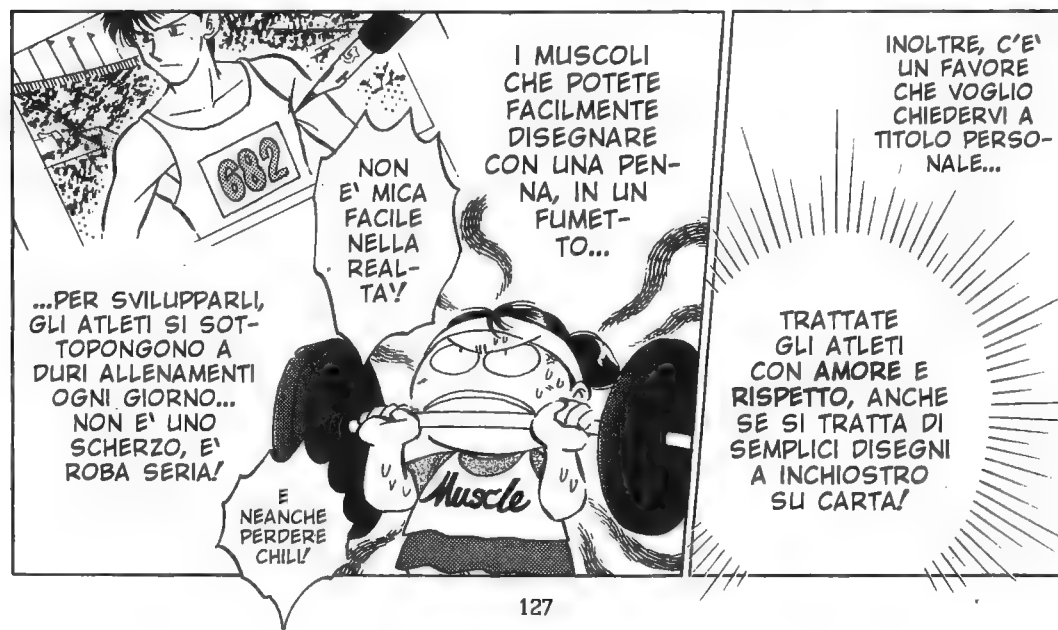
...NO.
SI TRATTA DI UNA RACCOLTA DI LETTERE SCRITTE IN FRANCIA NELLA SECONDA META' DEL DICIASSETTESIMO SECOLO.

TRA QUELLE LETTERE, C'E' UN RESOCONTO DELL'ESECUZIONE CAPITALE DELLA MARCHESA DI BRINVILLIERS.
ALL'EPOCA, QUELLA DONNA ERA DIVENUTA FAMOSA COME AVVELENATRICE, COSA CHE RAPPRESENTAVA IL LATO OSCURO DEL MONDO ARISTOCRATICO...

MI TORNA SPESSO IN MENTE QUEL PEZZO...

NUVOLE DI DRAGO - CONTINUA

*FIELD OF DREAMS (1989), DI PHIL ALDEN ROBINSON, CON KEVIN COSTNER. ** A LEAGUE OF THEIR OWN (1992), DI PENNY MARSHALL, CHE PROBABILMENTE HA ISPIRATO TETSUWAN GIRL DI TSUTOMU TAKAHASHI. KB

UN RIVALE AFFASCINANTE PUO' COSTITUIRE IL NUCLEO STESSO DELLA STORIA!
MA C'E' UN ELEMENTO DAVVERO INDISPENSABILE...
IL RIVALE!
POTREBBE DIVENTARE PERFINO L'ELEMENTO CHE INFLUENZA IL SUCCEDERSI DEGLI EVENTI!

SHIMA
TOMINAGA
IO DISEGNO I FUMETTI DI GENERE SPORTIVO SOPRATTUTTO PERCHE' MI DIVERTO A CREARE RIVALI E PERSONAGGI SECONDARI!
IO?
IO?
MC GWIRE & SOSA
UN BUON RIVALE PUO' SUBLIMARE IL PROTAGONISTA!
ANCHE UN PERSONAGGIO DALLA PERSONALITA' MOLTO FORTE, O UN TIPO RISERVATO, MAGARI INADATTI A FARE I PROTAGONISTI, POSSONO AVERE BENISSIMO RUOLI PORTANTI IN UNA STORIA.
QUESTO SI LAGNA!
E QUESTO ROMPE!
PER LA MANCANZA DI VERI RIVALI, TIGERWOODS E ICHIRO SEMBRANO ANNOIARSI...
MC GWIRE

682
I MUSCOLI CHE POTETE FACILMENTE DISEGNARE CON UNA PENNA, IN UN FUMETTO...
NON E' MICA FACILE NELLA REALTA'!
...PER SVILUPPARLI, GLI ATLETI SI SOTTOPONGONO A DURI ALLENAMENTI OGNI GIORNO... NON E' UNO SCHERZO, E' ROBA SERIA!
E NEANCHE PERDERE CHILI!
Muscle
INOLTRE, C'E' UN FAVORE CHE VOGLIO CHIEDERVI A TITOLO PERSONALE...
TRATTATE GLI ATLETI CON AMORE E RISPETTO, ANCHE SE SI TRATTA DI SEMPLICI DISEGNI A INCHIOSTRO SU CARTA!

L'IMPORTANTE E' COME ESPRIMERE LA PASSIONE!
ANCHE SE NON VIENE ESPRESSA A PAROLE O A GESTI...
...NON BISOGNA MAI FAR MANCARE AL PERSONAGGIO LA FERREA VOLONTA' DI VINCERE E CRESCERE!
adidas

...
UN PROTAGONISTA 'COOL', DAL TEMPERAMENTO FREDDO, CERTO, NON PARLA MOLTO...
...E NON LO FA NEANCHE SE NE INCROCIA UN ALTRO SIMILE A LUI...
...
FLIP
IN GIAPPONE C'E' LA TENDENZA AD APPREZZARE GLI UOMINI TACITURNI...
COSI' NON C'E' DIALOGO!
...

IN CASI DEL GENERE C'E' UNA TECNICA CHE USANO IN MOLTI...
...OVVERO USARE I COMPAGNI, I PERSONAGGI AMICI, LE RAGAZZE E COSI' VIA...
...
KOBAYASHI, IN J DREAM, E' STATO MOLTO UTILE IN QUESTO SENSO!
LASCIATELO IN PACE, PER FAVORE!
SI E' FATTO MALE ALLA SPALLA PER DIFENDERMI!
QUESTE BATTUTE SUONANO MEGLIO, DETTE DA UN'ALTRA PERSONA!
MEI SEI
POSSONO TORNARE UTILI ANCHE PERSONAGGI ANTIPATICI, INCAPACI O COMBINAGUAI!
PER LA MAGGIOR PARTE DEI FUMETTI, I DIALOGHI SONO ELEMENTI VITALI!
PIUTTOSTO CHE RICORRERE ALLA NARRAZIONE FUORI CAMPO E ALLE DIDASCALIE, OPPURE A QUELLA IN PRIMA PERSONA DEL PROTAGONISTA, CERCATE DI FAR DIALOGARE DUE O PIU' PERSONAGGI! SARANNO LORO A DARE INFORMAZIONI UTILI AL LETTORE!
NONOSTANTE LE CRITICHE, E' PUR SEMPRE UN MEMBRO DELLA NAZIONALE!
SIA NAKAI CHE KISHIKAWA, IN J DREAM SONO STATI MOLTO UTILI PER LO SVOLGIMENTO DELLA STORIA!

...C'E' DA DIRE CHE I CAMPIONI DI OGGI SONO UN PO' DIVERSI DA QUELLI CLASSICI, E NON POSSIAMO CERTO DEFINIRLI ENERGICI...

MILANO E' L'IDEALE PER LO SHOPPING...

E PENSARE CHE ANNI FA, NELLA PUBBLICITA' DI UNA MARCA DI CURRY, APPARIVA APPESO A UN ALBERO!

E' DIVENTATO UN FIGO!

ANCHE JOE YABUKI ERA UN TEPPISTA, ALL'INIZIO, MA VERSO LA FINE E' MATURATO...

SHUNSUKE NAKA- ESSERE TETRO DI NATURA, E NON UN TIPO FREDDO...

FORSE HIDETOSHI NAKATA HA CAMBIATO I TEMPI... NON SOLO PER LA SUA ABILITA', MA ANCHE DAL PUNTO DI VISTA DELLA PERSONALITA' E DEL MODO DI PRESENTARSI...

IL TIPO 'COOL'

ORA E' QUESTO IL TIPO DI PERSONAGGIO CHE ATTRAE L'ATTENZIONE DELLA GENTE PIU' DI TUTTI GLI ALTRI!

IL TIPO 'DI CARATTERE'

QUESTO TIPO DI PERSONAGGI ISPIRA PIU' SIMPATIA, CERTO...

...MA BASTA UN PICCOLO ERRORE NELLA SUA CARATTERIZZAZIONE, E ALL'IMPROVVISO DIVENTA BANALE!

UN BRAVO RAGAZZO RISCHIA DI RISULTARE NOIOSO...

MASASHI "GON" NAKAYAMA ->

E' GON!

NON E' UNA FOTOCOPIA, ABBIAMO IMITATO LO STILE ORIGINALE!

IL TIPO 'DA RISCATTO', OVVERO QUELLI CHE NE HANNO SUBITE DI COTTE E DI CRUDE, MA POI SI ARMANO DI CORAGGIO.

ISPIRANO SIMPATIA AI LETTORI, PIU' DI QUALSIASI ALTRO PERSONAGGIO.

<- SASAKI, IL GRANDE DEMONE

AH AH AH AH AH AH AH

OPPURE, SPINTI DALLA VOGLIA DI AVERE SUCCESSO CON LE RAGAZZE...

IPPO RAPPRESENTA QUESTO GENERE!

DISEGNATO DA K-NEKO

NON GLI SOMIGLIA...

COSI' SI DESIDERA AVVICINARSI IL PIU' POSSIBILE AL GIOCATORE, PROVANDO UNA GRANDE AMMIRAZIONE PER QUELLO CHE FA!
IN REALTA' E' IMPOSSIBILE CHE A E B S'INCONTRINO IN QUESTO PUNTO...
...MA VOGLIO CHE SI AVVICININO, QUINDI FACCIO COME MI PARE!
DEVO INVENTARE QUALCOS'ALTRO!
FERMI TUTTI! IN UNA SITUAZIONE SIMILE, NAKATA HA FATTO QUALCOSA DI MOLTO MEGLIO!
SI USA LA FORZA DELL'IMMAGINAZIONE AL CENTOVENTI PER CENTO!
E' DIFFICILE CAPIRE LA DIFESA LINEARE... ALLORA COME SI PUO' FARE PER RENDERLA PIU' FACILE DA CAPIRE? E, PER GIUNTA, PIU' DIVERTENTE...?
SI RIESCE A GUARDARE LE COSE DA UN PUNTO DI VISTA SEMPLICE, SENZA ALCUN PREGIUDIZIO, E CI SI PUO' METTERE NEI PANNI DEI LETTORI, CHE SPESSO NON CONOSCONO L'ARGOMENTO TRATTATO.
HO COME L'IMPRESSIONE CHE SIA ABBASTANZA RIPUGNANTE!

IO NON SO NIENTE!
COMUNQUE NON E' UNA COSA DI CUI VANTARSI, SIA CHIARO.
INFATTI, AMMIRARE QUALCUNO O QUALCOSA PUO' TORNARE UTILE PROPRIO COME L'ESPERIENZA DIRETTA!
QUINDI, E' POSSIBILE TRASFORMARE IL VOSTRO INIZIALE NON SAPERE IN UN'ARMA IN PIU'!
SLAP

NON ESISTE UN FUMETTO DI QUESTO GENERE CHE MANCHI DI VIGORE!
E' OVVIO!
QUINDI, DEVO IMMAGINARE CHE NEL FUMETTO SPORTIVO TENACE, IL PROTAGONISTA DEBBA ESSERE ENERGICO...?
PERO'...
GLI ESORDIENTI DI OGGI RITENGONO SEMPRE PIU' SPESSO DI NON ESSERE CAPACI DI RAPPRESENTARE PERSONAGGI DI QUESTO TIPO...
ORA SERVE IL PERSONAGGIO!
DUNQUE, IL PALCOSCENICO E' PRONTO.
PERSONAGGIO
MA CAPITA SPESSO CHE PRIMA DI TUTTO CI SI INVENTI IL PERSONAGGIO...

SICURAMENTE L'ESPERIENZA VISSUTA DI PERSONA OFFRE MOLTI PIU' SPUNTI...
ALL'EPOCA DELLA SCUOLA MEDIA, FACEVO PARTE DEL CIRCOLO DELLA PALLACANESTRO. MI PIACEVANO I TIRI LIBERI. NEL DRIBBLING BISOGNA QUASI AFFERRARE LA PALLA, PIUTTOSTO CHE COLPIRLA.
LE SENSAZIONI CHE SI ACQUISISCONO ATTRAVERSO L'ESPERIENZA PERSONALE, E CHE NON SI POSSONO RICEVERE IN ALTRO MODO...
...POSSONO DONARE REALISMO ALLE PROPRIE OPERE, PIU' DI OGNI ALTRA COSA!
MA, COME DICEVAMO, C'E' SEMPRE UNA TRAPPOLA!

PRIMA DI TUTTO, SI PUO' FACILMENTE FINIRE PER DIVENTARE SCHIAVI DEI PRECONCETTI!
BAH, UNA COSA DEL GENERE NON PUO' AVVENIRE NELLA REALTA'!
E' UNA STUPIDAGGINE!
DOVETE RICORDARVI CHE ESISTONO SEMPRE PERSONE CHE CREDONO DI SAPERE TUTTO, E CHE CRITICHERANNO ESAGERATAMENTE IL VOSTRO LAVORO.
VEDI, IO HO PRATICATO QUESTO SPORT PER SEI ANNI, CREDO DI SAPERNE QUALCOSINA DI PIU', SE PERMETTI...

MA BASTI PENSARE CHE NOBORU KAWASAKI, AUTORE DI KYOJIN NO HOSHI, NON HA MAI GIOCATO A BASEBALL...
...E CHE SHINJI MIZUSHIMA, ASTEMIO, NEL SUO ABUSAN RACCONTA LA STORIA DI UN BATTITORE PRATICAMENTE ALCOLIZZATO!
CHI NON HA ESPERIENZA NEL CAMPO, SI SFORZA GIORNO E NOTTE PER SUPPLIRE ALLE PROPRIE LACUNE!
COSA SIGNIFICA?!
IL MODULO E' IL 4-4-2!
SE NON CAPISCO QUALCOSA, VADO A CERCARE SPIEGAZIONI IN GIRO, FINCHE' NON OTTENGO SODDISFAZIONE!
VADO A RACCOGLIERE INFORMAZIONI ADDIRITTURA IN ITALIA!
CI VAI ANCHE PER I FATTI TUOI!

SUL SERIO, FANNO TREMARE LO STADIO!
OOOOOHHH
ALTRO CHE TV!
DOVETE SENTIRE DIRETTAMENTE NEL VOSTRO CORPO...
...L'INTENSITA' DEGLI APPLAUSI FRAGOROSI E LE GRIDA DI GIOIA DEL PUBBLICO!
NIP-PON!
INOLTRE, SE ANDATE A VEDERE UNA PARTITA DAL VIVO, DOVETE ASSOLUTAMENTE ASCOLTARE...
WOW WOW WOW
...I RUMORI!
NIP-PON!
NIP-PON!
E' DIVERTENTE OSSERVARE LA GENTE CHE TIFA PER LA PROPRIA SQUADRA!

E ANCHE LO STADIO OLIMPICO, PIENO DI BANDIERE ITALIANE CHE COPRIVANO TUTTI, NEL MONDIALE IN ITALIA DEL 1990...
ALL'EPOCA ANDAVANO DI MODA LE BANDIERE... OGGI SOLO SCIARPE?
LO STADIO NAZIONALE RIEMPITO DI CORIANDOLI NELLA FINALE DELLE ELIMINATORIE PER I MONDIALI DEL 1997... NON LO DIMENTICHERO' MAI!
BRANDELLI DI VOLANTINI PUBBLICITARI... MA SONO BELLISSIMI!

SUL CAMPO, POTRETE RENDERVI CONTO DI QUANTO SIA DISTANTE DALLA PORTA LA BANDIERINA DEL CALCIO D'ANGOLO...
OOH...
...E DELLA GRANDEZZA DEI GIOCATORI CHE COMPIONO AZIONI MERAVIGLIOSE IN QUESTO SPAZIO!
POTRETE COMPRENDERE IL MOTIVO PER CUI LA PORTA APPARE GRANDE O PICCOLA, A SECONDA DELLE OCCASIONI...

...E INOLTRE VEDRETE I GIOCATORI DA VICINO!
CASPITA! E' PIU' PICCOLO DI QUANTO IMMAGINASSI!
MARADONA
SAPEVO CHE ERA BASSO, MA...
KARCH KIRALY, SOPRANNOMINATO MISTER VOLLEYBALL NEGLI ANNI '80 IN AMERICA.
EHI, MA E' GIGANTESCO!
NEL MONDO DELLA PALLAVOLO, CHI E' ALTO UNO E NOVANTA E' CONSIDERATO BASSO! ANCHE SE IN TV SEMBRA PIUTTOSTO PICCOLO (?!), VEDENDOLO DAL VIVO E' ENORME! SARA' DAVVERO UN ESSERE UMANO?!
TRA PARENTESI, CREDO CHE IL FASCINO DI KARCH STIA PROPRIO NELLA PEZZUOLA CHE PORTA CON SE'!
ASCIUGARE IL PROPRIO SUDORE CADUTO SUL PAVIMENTO, IN MODO DA NON RENDERLO SCIVOLOSO, FA PARTE DEL REGOLAMENTO!
TUTTI PORTANO UNA PEZZA CON LORO!
KARCH MENTRE PULISCE CON IMPEGNO
SIGH

QUANDO C'E' L'OCCASIONE DI INTERVISTARE UN GIOCATORE FAMOSO...
...ANCHE UN EROE NAZIONALE, VISTO FINO A QUEL MOMENTO IN TV...
WOW WOW
NANAMI E' MAGNIFICO!
EHI... MA E' UN RAGAZZO NORMALISSIMO!
...POTREBBE RIVELARSI COSI'!
LEGGO SEMPRE "SHONEN MAGAZINE"!
POTETE PERCEPIRE IL LATO UMANO DEL GIOCATORE!
QUINDI, E' POSSIBILE RENDERE I PERSONAGGI PIU' UMANI, AGGIUNGENDO ELEMENTI INDISPENSABILI DELLA LORO VITA QUOTIDIANA!
ELEMENTI INDISPENSABILI DI QUESTO GENERE POTREBBERO ESSERE LE SCENE IN CUI IL PERSONAGGIO MANGIA, DORME, OPPURE SCRIVE LETTERE, ECCETERA...
A PROPOSITO, A ME PIACCIONO MOLTO LE SCENE IN CUI I PERSONAGGI MANGIANO!

YEEEEEEEEEEEH

QUANDO ANDATE ALLO STADIO...

...CERCATE DI ASSAPORARE L'ATMOSFERA DEL LUOGO DELL'INCONTRO!

QUANDO ANDAI PER LA PRIMA VOLTA ALLO STADIO NAZIONALE (IN OCCASIONE DELLA TOYOTA CUP, SE NON RICORDO MALE), LO TROVAI VERAMENTE FANTASTICO!

ERA PIENO DI MILLE COLORI!

*E' CHIAMATA COSI' LA PARTITA DISPUTATA A DOHA IN QATAR, CHE DECISE L'ELIMINAZIONE DELLA NAZIONALE GIAPPONESE DALLA PARTECIPAZIONE AI MONDIALI DEL 1994. IN QUESTA PARTITA LA NAZIONALE GIAPPONESE PAREGGIO' CONTRO L'IRAQ. KB

QUANDO DISEGNAVO FUMETTI DI BASEBALL, NON MI PIACEVA IL FATTO CHE IL CAPPELLO COPRISSE SEMPRE IL VOLTO DEI PERSONAGGI.
...PERCIO' FACEVO SEMPRE IN MODO CHE I CAPPELLI VOLASSERO VIA.
NEI FUMETTI DI CALCIO, INVECE, MI DIVERTIVO A COPRIRE SEMPRE LA FACCIA DI ALMENO UN PERSONAGGIO CON IL CAPPELLO...
...COSI', PER DARE RISALTO A CERTE SCENE, POTEVO FARGLIELO VOLARE VIA APPOSTA E MOSTRARE LA SUA ESPRESSIONE!

GLI SPORT CHE SECONDO ME SONO PIU' ADATTI A ESSERE RACCONTATI A FUMETTI SONO IL PUGILATO, IL WRESTLING E IL JUDO...
MA NON DISEGNO BENE I PANTALONCINI!
LE DISCIPLINE CHE PREVEDONO UNA LOTTA CORPO A CORPO A DISTANZA RAVVICINATA SONO TUTTE MOLTO ADATTE.
ANCHE GRAZIE ALLA LORO VELOCITA', PERMETTONO DI DISEGNARE SCENE DI GRANDE IMPATTO!
MA QUESTO NON SIGNIFICA CHE SIANO PIU' FACILI DA REALIZZARE!
PER QUANTO RIGUARDA LO SNOWBOARD, LA SPETTACOLARITA' DELL'AZIONE AVREBBE POTUTO DARE MOLTO RISALTO AL FUMETTO...
...MA, COME TEMEVO, NON SONO MAI RIUSCITA A SUPERARE LA DIFFICOLTA' DI FAR CAPIRE IL REGOLAMENTO.
LO SNOWBOARD BISOGNA PRATICARLO, ALTROCHE!

DUNQUE, DOPO AVER DECISO QUALE SPORT VOLETE RAPPRESENTARE...
...STUDIATELO NEL DETTAGLIO!
POTETE COMPRARE UN LIBRO SUL REGOLAMENTO, PER ESEMPIO...
CONFESSO DI NON AVER MAI LETTO UN LIBRO DI REGOLAMENTI COME SI DEVE, PERO'...
GUIDA AL BASEBALL
REGOLE
...OPPURE LEGGERE LE RIVISTE.
BASEBALL
POTETE GUARDARLO IN TV, NOLEGGIARE VIDEO...

A QUESTO PUNTO INTERVENGONO I GUSTI PERSONALI, E COSI' EMERGE CHIARAMENTE ANCHE LA PERSONALITA' DELL'AUTORE!

FUORICAMPO O TRE STRIKE?

BASEBALL...

IL LATO PIU' PIACEVOLE O INTENSO DI OGNI SPORT...

PERO'...

..DOVE C'E' SPORT, C'E' DRAMMA!

DRAMMA

SPLENDIDA DIFESA O GARA D'ASTUZIA CON I BATTITORI?

...BISOGNA AFFERRARLO BENE E POI RICOSTRUIRLO!

...O RAPPRESENTAZIONE DELLA SCONFITTA?

...PARATA...

CALCIO... TIRO IN PORTA, DRIBBLING...

LA RACCHETTA RISCHIA DI USCIRE DALL'INQUADRATURA...

...E LA PALLA E' QUA!

VOLEVO DISEGNARE UNA BELLA SCENA DINAMICA DEL SERVIZIO, MA NON RIUSCIVO A INQUADRARE NELLA TAVOLA TUTTI GLI ELEMENTI!

NON POTENDO FARE ALTRO, ADOTTAVO LA COSIDDETTA VISTA A VOLO D'UCCELLO, OPPURE DISEGNAVO LA PALLA IN BASSO...

INOLTRE, SI PUO' BATTERE DUE VOLTE IL SERVIZIO, E IN ALCUNI CASI ANCHE PIU' DI TRE VOLTE. QUESTO PORTA VIA TEMPO E PAGINE!

DAREKA 15
NAMAE 0

I PUNTI SI CONTANO CON 15, 30 E 40, PER CUI PUO' RISULTARE DIFFICILE DA CAPIRE, PER UN LETTORE PROFANO...

IL TENNIS, PER ESEMPIO.

PENSATE CHE UNA VOLTA IO STESSA ERO CONVINTA CHE ALCUNI SPORT NON FOSSERO MOLTO ADATTI AI FUMETTI...

↑ I FUMETTI D'ESORDIO DI NATSUKO HEIUCHI: KENCHI E IL MASCALZONE, A SINISTRA, E LO SHOIKO* E IL RUMORE DEI PASSI, A DESTRA.

*ATTREZZO CHE SERVE PER TRASPORTARE PESI SUL DORSO. KB

ASHITA NO JOE © TETSUYA CHIBA, ASAO TAKAMORI KYOJIN NO HOSHI © IKKI KAJIWARA, NOBORU KAWASAKI HAJIME NO IPPO © JOJI MORIKAWA

...ANDAVO SUBITO A GIOCARE METTENDOCI TUTTE LE ENERGIE!
DURANTE GLI INTERVALLI...
FACEVO PARTE DEL CIRCOLO DI ATLETICA LEGGERA!
IO ERO FORTE NEI GIOCHI DI PALLA...
...COME IL DODGE BALL E LA PALLACANESTRO...
WOW!
RIMA
COSI' POTEVO ANCHE PRENDERE A CALCI E PUGNI GLI AVVERSARI!
IL GIOCO CHE MI PIACEVA PIU' DI TUTTI, PERO', ERA LA PALLAMANO!
MALMENAVO ANCHE I MASCHI!
MI DEFINIVANO UN MASCHIACCIO!
HA!
NATURALMENTE A ME PIACEVA ANCHE PRATICARE DAVVERO LO SPORT, FIN DA PICCOLA.
ANCH'IO! ANCH'IO!
PALLONI?!
PRINCIPALMENTE PRATICAVO GLI SPORT CHE IMPLICAVANO L'USO DI PALLONI...
VLAP
WOW WOW
EPPURE ESISTONO ANCHE PERSONE CHE NON AMANO LO SPORT...
A SCUOLA CONOSCEVO TIPE COME LORO, CHE SI SCALDAVANO COME DELLE PAZZE PER UN PALLONE...
TANTO CASINO PER CONTENDERSI UNA PALLA...
PERCHE' NON SE NE COMPRANO UNA A TESTA?!
MUMBLE MUMBLE
A ME PIACE VEDERE TUTTI GLI SPORT, SPECIE IL CALCIO.
MA DETESTO PRATICARLI. NON VOGLIO SUDARE.
DOPO ESSERMI FRATTURATA UNA GAMBA, FACCIO POCO MOVIMENTO, QUINDI PRATICO LA DANZA AEROBICA UNA O DUE VOLTE ALLA SETTIMANA...
ORA MI ACCONTENTO DI GUARDARLI IN TELEVISIONE.
OH, CHE PECCATO!
NISHIZAWA HA MANCATO UN GOL, A LATO, DI POCO!
FORZA, CEREZO!
QUESTA E' UNA CONDIZIONE INDISPENSABILE!
...DEVE AMARE LO SPORT!
A CHI NON AMA LO SPORT, CONSIGLIO DI EVITARE QUESTO GENERE... CHI VUOLE DISEGNARE FUMETTO SPORTIVO, PRIMA DI TUTTO...
SE NON LO AMATE, SARA' DURA PER VOI DISEGNARE QUESTO GENERE DI FUMETTI!
FINCHE' SARETE SOLO DEGLI ESORDIENTI, PROBABILMENTE NON AVRETE ANCORA UNA BUONA TECNICA DI DISEGNO SU CUI CONTARE... QUINDI SCEGLIETE ALMENO UN ARGOMENTO CHE POSSIATE GESTIRE CON FACILITA'!
IO GIOCAVO A BASEBALL!

ENTRAMBI ERANO DISEGNATI IN BASE A PRECISE TECNICHE, E LE STORIE ERANO BEN STUDIATE...

C'ERA ANCHE KINTARO OKI, UN LOTTATORE REALMENTE ESISTENTE, CHE FECE VINCERE L'UOMO TIGRE SOSTENENDOLO DA DIETRO LE QUINTE. E APPARIVANO PURE ANTONIO INOKI E BABA IL GIGANTE! ALL'EPOCA I VIP ERANO MOLTO PIU' TOLLERANTI DI OGGI!

FACCIA PESARE DI PIU' LA SUA INFLUENZA!

COME PUO' RIDURSI A UNA SORTA DI TRAMPOLINO DI LANCIO PER GLI ALTRI, COL SORRISO SULLE LABBRA?

INOLTRE, DESCRIVEVANO CON CURA IL PIACERE DELLE RISPETTIVE DISCIPLINE SPORTIVE DI CUI TRATTAVANO, E SOPRATTUTTO IL VALORE DELLE RELAZIONI UMANE, IN PARTICOLARE DELL'AMICIZIA...

LUI SI ERA SCHIERATO DALLA MIA PARTE... ERA IL MIO PRIMO SOSTENITORE, MENTRE IO CONTINUAVO A LOTTARE DA SOLO...

GRANDE ZEBRA, IL MISTERIOSO LOTTATORE CON LA MASCHERA, IN REALTA' ERA BABA IL GIGANTE, CHE CERCAVA DI AIUTARE L'UOMO TIGRE!

MA BABA SAREBBE RICONOSCIBILE ANCHE IN MASCHERA!

QUESTO ERA IL SERVIZIO CHIAMATO CADUTA DEL FULMINE, IMITATO DA TUTTE LE RAGAZZINE DELLE SCUOLE ELEMENTARI GIAPPONESI! SI BATTEVA LA PALLA PIEGANDOSI INDIETRO... CHISSA' PERCHE'?!

SI TRATTA DI GRANDI CAPOLAVORI DEGLI ALBORI DEL FUMETTO SPORTIVO TENACE, CON EPISODI PIENI DI CORAGGIO, AMICIZIA E VITTORIE!

JUN SANDERS, CONSIDERATA LA PROTAGONISTA OMBRA. ERA TANTO POPOLARE DA TOGLIERE SPESSO LA SCENA ALLA VERA PROTAGONISTA.

MARI TSUBAKI, BELLA, FORTE E RICCA.

*E SU CUI LAVORA LA STESSA NATSUKO HEIUCHI. KODANSHA E' LA CASA EDITRICE DA CUI PROVENGONO TUTTI I FUMETTI DI KAPPA MAGAZINE, ANCHE SE LA RIVISTA A CUI NOI FACCIAMO PIU' RIFERIMENTO, IN GENERE, E' "AFTERNOON". KB

VOLENDO RISALIRE AL MIO PRIMO INCONTRO COL FUMETTO SPORTIVO TENACE (CHIAMIAMOLO COSI' PER FAR PRIMA)...
...DEVO PARLARVI DI DUE OPERE. LA PRIMA E' L'UOMO TIGRE DI IKKI KAJIWARA E NAOKI TSUJI...
...LA SECONDA E' SIGN WA V! DI SHIRO JINBO E AKIRA MOCHIZUKI!
DATO CHE LA SERIE SIGN WA V! ERA PUBBLICATA SU UNA RIVISTA SETTIMANALE, OGNI SETTE GIORNI CORREVO A LEGGERE IL NUOVO EPISODIO LASCIANDOMI PRENDERE COMPLETAMENTE DALL'ENTUSIASMO...
CHE NOSTALGIA...
ANF ANF
OH, NO! PROPRIO SUL PIU' BELLO? CONTINUA NEL PROSSIMO NUMERO!
TUTUM TUTUM
WOW WOW
...ANCHE SE DEVO CONFESSARE CHE LA LEGGEVO IN LIBRERIA, SENZA COMPRARE LA RIVISTA...
TIGER MASK © IKKI KAJIWARA, NAOKI TSUJI
SIGN WA V! © SHIRO JIMBO, AKIRA MOCHIZUKI
BE', QUESTI DUE FUMETTI...
...FANNO LETTERALMENTE PIANGERE!
LA VERSIONE A CARTONI ANIMATI ERA MOLTO PIU' FAMOSA, MA IO PREFERIVO QUELLA A FUMETTI!
PER QUANTO RIGUARDA I VOLUMI MONOGRAFICI, INVECE, CREDO CHE IL PRIMO CHE PRESI IN MANO FU PROPRIO L'UOMO TIGRE...
IO A QUELL'EPOCA NON ERO ANCORA NATO!
ALL'EPOCA FREQUENTAVO LA PRIMA ELEMENTARE...
MA I VOLUMETTI ERANO TROPPO COSTOSI, PER ME...
LO COMPRO' MIO FRATELLO... O UN MIO CUGINO...
MI SEMBRO' SUBITO LA COSA PIU' ENTUSIASMANTE CHE AVESSI MAI LETTO!
MORITA

HAAA! HA! HA! HA! YAHA!
RUMBLE RUMBLE
EHI! MA CHE TI PRENDE?!

AHIA!
SNAP
TSK!

SE ESISTESSE UN METODO PRECISO, VORREI ESSERE LA PRIMA A CONOSCERLO!
IO DISEGNO SEMPRE BRANCOLANDO NEL BUIO, IN CERCA DELLA SOLUZIONE MIGLIORE!

SE HO QUALCOSA DA RACCONTARVI...
...SONO SOLO ESPERIENZE VISSUTE DA ME PERSONALMENTE...
BE', ALLORA CI ACCONTENTIAMO DI QUESTE! RACCONTA!
OK!

Natsuko Heiuchi

NUVOLE DI DRAGO

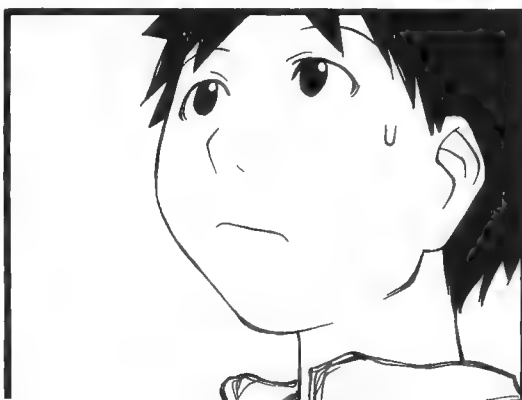
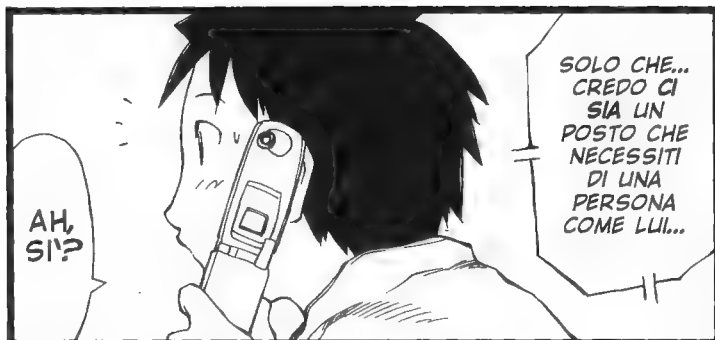
LEZIONE 3

SE RIUSCIREMO A VENDERLE TUTTE, AVREMO UN BILANCIO IN ATTIVO DI CIRCA QUARANTAMILA YEN!
SOLO?
METTIAMOCELA TUTTA!
BE', DIREI CHE QUESTA CIFRA SIA A NOSTRA MISURA!

OTAKU CLUB - CONTINUA

BIP
BIPBIP
BIP
TRE MILIONI...

REALIZZEREMO DUECENTO COPIE DELLA FANZINE SU KUJIAN, IN VENTIQUATTRO PAGINE, AL PREZZO DI CINQUECENTO YEN.

IL COSTO DELLA STAMPA SARA' DI CIRCA SESSANTAMILA YEN.

QUESTA SPESA RIENTRA NEL TETTO STABILITO DAL NOSTRO BILANCIO, E INOLTRE, SE CI SARANNO DELLE COPIE INVENDUTE, POTREMO PORTARCELE VIA DA SOLI, SENZA CORRIERI.

...

COMUNQUE NON VORREI AVERE MOLTO A CHE FARE CON UNA PERSONA DEL GENERE!
BE'...

ANCHE SE AVESSE GUADAGNATO TUTTI QUEI SOLDI, SE LA SAREBBE CAVATA OFFREN-DOCI UNA CENA, E TANTI SALUTI! AH AH AH AH AH!
AH AH...

UFH!

...EFFETTI-VAMENTE TRE MILIO-NI DI YEN SI POSSO-NO GUA-DAGNARE IN UN GIORNO!

SENZA CHE NESSUNO DEBBA FARE UNO SFORZO TREMENDO, SI PUO' OTTENE-RE UN BUON RISULTATO DAL PUNTO DI VISTA DELLA CIFRA FINA-LE!

UNA PERSONA CAPACE DI OR-GANIZZARE CO-SE DEL GENERE, SENZA IL MINIMO SENSO DELLA VERGOGNA, IN UN CERTO SENSO E' DA CONSIDERARSI PREZIOSA!

*I COMPAGNI PIU' GIOVANI, SIA AL LAVORO, SIA A SCUOLA. KB

...
NON CREDEVO CHE MI AVREBBE DATO DAVVERO IL LORO RECAPITO...
MA NON E' VIETATO TRATTARE LE INFORMAZIONI PERSONALI IN QUESTO MODO? CHE TIZIO INCREDIBILE...

HNF!

...
...
AH...
E-EHM... M-MI CHIAMO SASAHARA... SONO IL PRESIDENTE DEL CIRCOLO PER LO STUDIO DELLA CULTURA VISIVA MODERNA DELL'UNIVERSITA' SHIIOU...

BENE!
BIP BIP
BIP BIP
BIP BIP

AH... S-SI', IL GENSHIKEN...
UH... G-GIA'... PROPRIO QUELLO DEL SIGNOR HARAGUCHI... DICIAMO...

PERO'...
...SONO ESAUSTO!
QUELLO E' INGESTIBILE!

NON CI POSSO CREDERE CHE ESISTA UNA PERSONA DEL GENERE...
E' UN TIPO DI OTAKU DAVVERO ANTIPATICO! NON MI PIACE PER NIENTE!
AH AH!

E ALLORA, CHE NE DICI DI QUELLI COME SASAHARA?
IN CHE SENSO?
HAI APPENA DICHIARATO CHE ESISTONO DIVERSI TIPI DI OTAKU.

BE', E' NATURALE, VISTO CHE SASAYAN NON HA ESPERIENZA IN QUEL CAMPO, COME IMMAGINAVO!
TUP

UN OTAKU E' SEMPRE UN OTAKU.
LI DETESTO TUTTI.

OH, DAVVERO?
INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE SI TRATTI DI OTAKU O MENO, DETESTO DELLE BATTUTE DEL GENERE!

TLAC
CIAO CIAO.

PUF!
PUUUUH

COMPLIMENTI, SASAYAN... HAI TENUTO DURO!
NONOSTANTE TU SIA STATO COSTRETTO A STRISCIARE, NON HAI CEDUTO ALLA SUA PREPOTENZA!
IL TUO COMPORTAMENTO E' STATO DEGNO DI UN ADULTO... TU MERITI IL TITOLO DI PRESIDENTE!

...

A TE STA BENE, CO-SI'?

BE', E' L'ATTUA-LE PRE-SIDENTE A PREN-DERE LE DECISIO-NI...
...QUIN-DI BI-SOGNA FARE COME DICE LUI.

D'AC-COR-DO...

ALLORA PIU' TARDI VI PORTO I RECAPITI DEGLI AUTO-RI...
ISSA
AL RE-STO PEN-SACI TU.

CHIE-DERO' SCUSA A TUTTI LORO.

DAMMI PURE IL LORO RECA-PITO.

...NON C'E' NIENTE DA FARE! TANTO SONO DAVVERO ANCORA VERGINE!
CHE FAI? CAMBI ATTEGGIAMENTO E TE NE VANTI?
ESATTO! ME NE VANTO! AH AH AH! SUL SERIO!

PER FAVORE, HARAGUCHI, LASCIA PERDERE!
FLIP
VOGLIO DECIDERE DA SOLO QUANDO PERDERE LA VERGINITA'!
FLIP
LASCIA CHE CE NE OCCUPIAMO DA SOLI, FAREMO LA NOSTRA FANZINE!

AVEVO GIA' L'OK DA TUTTI GLI AUTORI CHE HO APPENA NOMINATO... PAZIENZA...
MA CHE DIAVOLO...?!

AH, SI'?
PECCATO...

GIUSTO PER ESSERE SCHIETTI, NON C'IMPORTA NULLA SE NON VENDEREMO TANTE COPIE. NOI VOGLIA-MO SOLO...

QUESTA E' UNA MASTUR-BAZIONE MENTA-LE.

...

TREMILIONI

HA-
RAGU-
CHI...
AH...
EHM...

QUESTA E' LA PRIMA VOLTA CHE PARTECIPIAMO... QUINDI VORREMMO CONTARE SOLO SULLE NOSTRE FORZE...
MA COSI' NON OTTERRETE MAI DELLE BUONE VENDITE! ♡

SARA' TRISTE VEDERE TANTE COPIE INVENDUTE!
E DOVRETE RISPEDIRLE INDIETRO TUTTE COL CORRIERE!
CHE SCENA TRISTE! AH AH AH AH!
CHE IMBARAZZO...
TREMILIONI

FLIP
FLIP

"VUOI..."
"...CHE GLIELO DICA IO?"

EHI! SONO TUTTI FAMOSISSIMI!

UNO LAVORA GIA' PER UN EDITORE!

E HANNO TUTTI MOLTO SUCCESSO, OGGI!

RIUSCIRO' A RAGGRUPPARNE ALMENO UNA DECINA, QUINDI SARA' FACILE RIEMPIRE UNA QUINDICINA DI PAGINE.

AGGIUNGENDOLE A QUELLE DI KUGAYAMA, PIU' L'EDITORIALE E IL COLOPHON, 24 PAGINE NON SONO PIU' UN OBIETTIVO IMPOSSIBILE!

CON TUTTI QUESTI GROSSI NOMI, LA GENTE LA COMPRERA' ANCHE CON UN PREZZO DI MILLE YEN!

FACENDO PUBBLICITA' IN RETE E RICHIAMANDO L'ATTENZIONE SU QUEL GIORNO IN MODO CHIASSOSO, VENDERETE ALMENO TREMILA COPIE!

FACENDO UN CALCOLO SEMPLICE...

...AVRETE UN INCASSO DI TRE MILIONI DI YEN!

MA COME...? NON TI SEI GIA' LAUREATO, HARAGUCHI?
BE', PARTECIPO SPESSO ANCHE TUTTORA ALLE ATTIVITA' DEI VARI CIRCOLI...
?

SENTITE UN PO'! HO UNA BELLA PROPOSTA PER VOI!
SCUSA, EH?
NON LO SOPPORTA

VI PRESENTERO' MOLTI FAMOSI AUTORI DI FANZINE!
NON VI PIACEREBBE PUBBLICARE UNA FANZINE SU KUJIAN CHIEDENDO ANCHE A LORO DI DISEGNARE QUALCOSA?

...
...COME...?

FALLO TU, OGIPPE!
NON VOGLIO! O-OGIP-PE...?
AH AH AH!
MILLE COPIE PER 140 MILA YEN? SE LE VEN-DESSIMO TUTTE, GUA-DAGNEREM-MO 360 MILA YEN!
MMM...

CIAAAAAAO... HO SENTITO CHE AVETE SUPERATO LA SELE-ZIONE PER IL COMIC FESTIVAL!
VLAM

ACCIDENTI...

INNANZI TUTTO, DI QUANTE PAGINE DOVRA' ESSERE COMPOSTA? E QUANTO DOVRA' COSTARE?
BE', 24 PAGINE DOVREBBERO BASTARE... E CREDO CHE 500 YEN SIA UN PREZZO RAGIONEVOLE...
SE STAMPEREMO CENTO COPIE DI UNA FANZINE DI 24 PAGINE... IL COSTO DELLA STAMPA SARA' TRA I 40 MILA E I 50 MILA YEN! MMM...
MMM... VENDENDO TUTTE LE COPIE, ARRIVEREMO A PAREGGIARE I CONTI...
VOLETE CHE IO FACCIA LA COMMESSA IN COSPLAY?
P-POTRESTI FARLO DAVVERO?!

TIPOGRAFIA MINAMI - MANUALE SEMPLIFICATO ↑

BE'? CHE C'E'?
NIENTE.

PERCHE' NON LE FAI DISEGNARE QUALCOSA?!
PIU' AUTORI CI SONO, MEGLIO SARA' PER LA FANZINE!
MA LA NOSTRA SARA' UNA PARODIA EROTICA DI KUJIAN... NON SO SE...
PER ME NON C'E' PROBLEMA. POSSO DISEGNARE ANCHE QUELLA ROBA.

ALLORA... TI CHIEDERO' DI DISEGNARE QUALCOSA...
BASTERANNO DELLE ILLUSTRAZIONI PER UNA O DUE PAGINE...
NATURALMENTE POTRAI DISEGNARNE QUANTE NE VORRAI...
NON SONO IN GRADO DI DISEGNARNE COSI' TANTE...

...
PUBBLICHEREMO UNA FANZINE IN OCCASIONE DEL COMIC FESTIVAL!
CHE MERAVIGLIA!
DOVE STAMPIAMO?
CHIEDO INFORMAZIONI A TAKAYANAGI.
CI PENSO IO.
QUESTO E' UN VERO CIRCOLO UNIVERSITARIO... SVOLGE ATTIVITA' DEGNE DI QUESTO TITOLO...

MMM...

QUELLA SI E' MESSA A DISEGNARE PER ATTIRARE LA NOSTRA ATTENZIONE...

...

AH, SI'?
ABBIAMO SUPERATO LA SELEZIONE...
...PER IL COMIC FESTIVAL?!

GIA', PERCIO' PREPAREREMO UNA FANZINE!
SE POSSIBILE, DACCI UNA MANO ANCHE TU, OGIUE!
GLOM GLOM
UH... CERTAMENTE.

...
WOW... QUESTI SONO I FAMOSI BIGLIETTI RISERVATI AI CIRCOLI?
CE NE SONO TRE... COSA FACCIAMO?

FLIP
GENSHIKEN
BLOCCO SCHIZZI

MMM... L'ORARIO DELLE MANIFESTAZIONI DI QUEL GIORNO E' COMPLICATO...

SASAHARA.
SI'?

...
EHI, NON TI SEMBRA CHE QUESTI DISEGNI SIANO PIU' BELLI DI QUELLI CHE LUI DISEGNA DI SOLITO?
A QUANTO PARE, S'IMPEGNA DI PIU' SE IL SOGGETTO GLI PIACE MOLTO...
BE', A DIRE LA VERITA' QUESTE POTREBBERO ESSERE UTILIZZABILI...
MMM... NON PENSI CHE SE NE POSSANO VENDERE ABBASTANZA?

TLAC

...

...C-CIAO, OGIUE!
...SALVE.

UOH...
LA COMUNICAZIONE UFFICIALE...?
ABBIAMO SUPERATO LA SELEZIONE?!
E' QUELLO CHE HO APPENA DETTO...
CAAA-SPITA...

DOV'E' IL NOSTRO STAND?
VEDIAMO... ECCOLO QUI. ABBIAMO UNO SPAZIO IL TERZO GIORNO.
ACCIDENTI... SIAMO IN UN POSTO ABBASTANZA CENTRALE...
L'HAI GIA' DETTO A KUGAYAMA?
SI', GLI HO TELEFONATO SUBITO!

E LUI M HA RISPOSTO: "ALLORA DOVREMO PRODURRE SUL SERIO UN ALBO"!
AH AH AH AH AH!

MA IN QUEL SUO VECCHIO ALBUM CI SONO GIA' UN BEL PO' DI ILLUSTRAZIONI EROTICHE, VERO?
GIA'... E CREDO CHE NE POTREMO UTILIZZARE LA MAGGIOR PARTE.

QUALI SCEGLIAMO...?
NON VOLEVI FARE UNA PARODIA DELLA PRESIDENTESSA DI KUJIAN?
CI SONO PIU' ILLUSTRAZIONI RAFFIGURANTI YAMADA... MOLTE PIU' DI QUANTE ME NE ASPETTASSI! GUARDA QUESTA!

...'GNAO.

MA TU SEI SEMPRE QUI?
EMBE'?! C'E' QUALCOSA DI MALE NELLO STARE QUI?

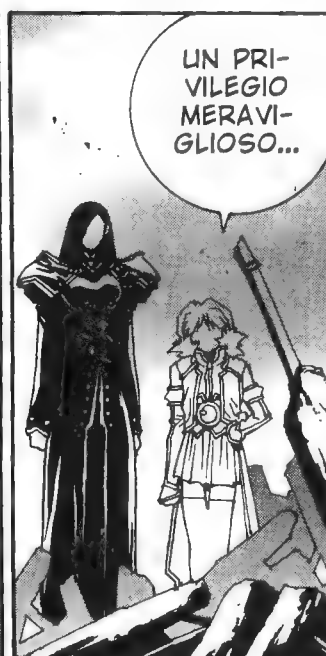
NO, MA... NON STAVI CERCANDO UN POSTO DI LAVORO CON TANTO IMPEGNO?
CERTO CHE SI'!
DUBITO CHE SIA VERO... PER ESEMPIO, KUGAYAMA NON VIENE QUASI PIU' QUI...
GLOM GLOM

PIUTTOSTO, GUARDA QUI!
ABBIAMO SUPERATO LA SELEZIONE PER IL COMIC FESTIVAL!

UN CERTO GIORNO DEL-L'ULTIMA DECA-DE DI GIUGNO, ARRIVO' UNA LETTERA DAL COMITATO PER I PREPARATIVI DEL COMIC FESTIVAL...
ERA LA NOTIFICA RELATIVA AL SUPE-RAMENTO DELLA SE-LEZIONE PER OTTE-NERE UNO STAND...
206
Kio Shimoku
OTAKU CLUB
AMBIZIONE A MISURA PERSONALE

OH, NO!

PASSAPORTO PRIVILEGIATO PER DUE GIORNI?!

E IL PRIVILEGIO... SAREBBE IL RIMPATRIO FORZATO...?

PARE CHE SIA UNA LEGGENDA TRAMANDATA DALLA STIRPE DI FLAME...
IN PRATICA, L'UOMO CHE RIUSCIRA' A BLOCCARE LA SUA RED WHIP A MANI NUDE TRAMITE LA FRUSTA ROSSA DEL DESTINO SARA' IL SUO COMPAGNO PER SEMPRE...
SNIP
GRUNT
AH...
H-HI-BIKI...
OH, NO! IL PASSAPORTO PRIVILEGIATO PER DUE GIORNI E' SCADUTO!
BIIIIP
COSA?!
BIIIIP
WAMP
AAH!

GRA
AB
EHI, UN MOMEN-TO!

CO-S...?!
EHI... HA BLOCCATO LA FRUSTA DI FLAME...
GIA'...

FLIP
UH?

ALLORA LA LEGGENDA DELLA FRUSTA ROSSA ERA VERA! NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE PROPRIO TU FOSSI L'UOMO CHE IL DESTINO HA SCELTO PER ME!
C-CO-SA...?

SONO INFURIATA! MALEDETTE!

COME AVETE OSATO SPETTINARMI I CAPELLI?!

FER-
MATI!

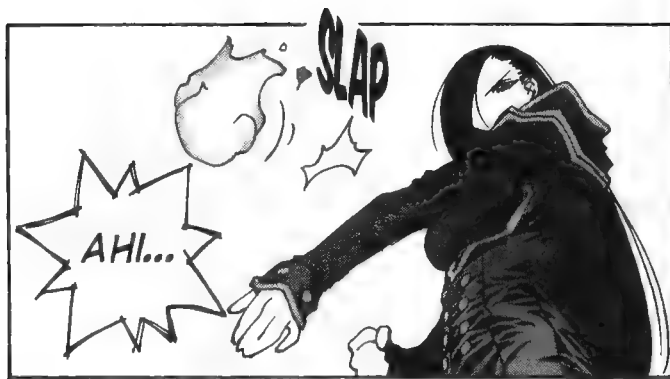
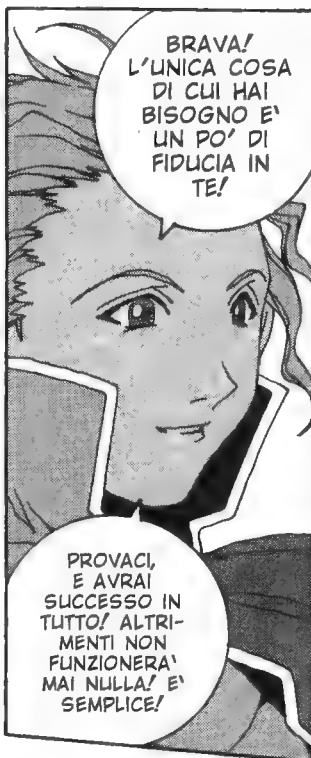
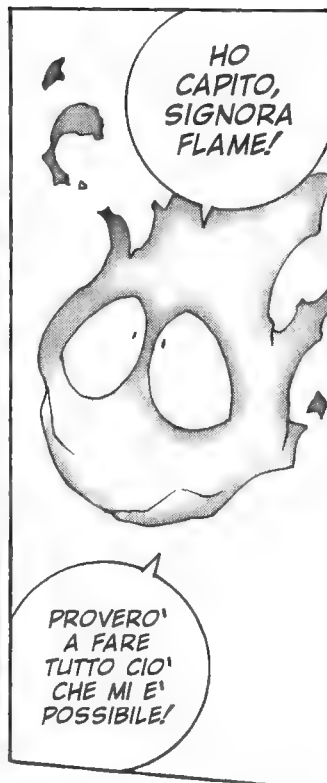
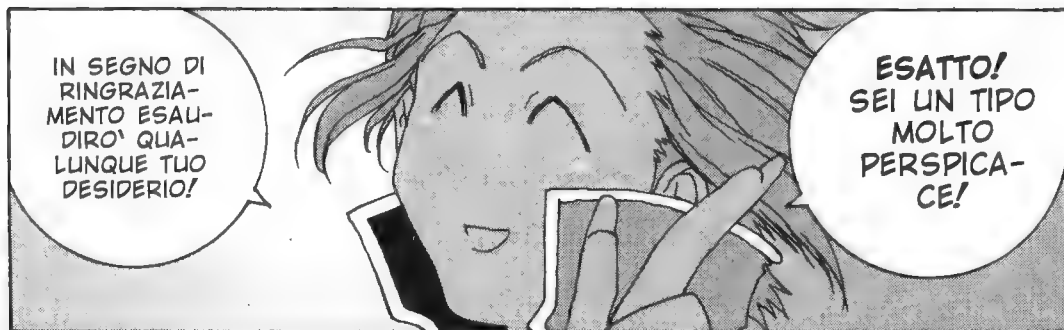
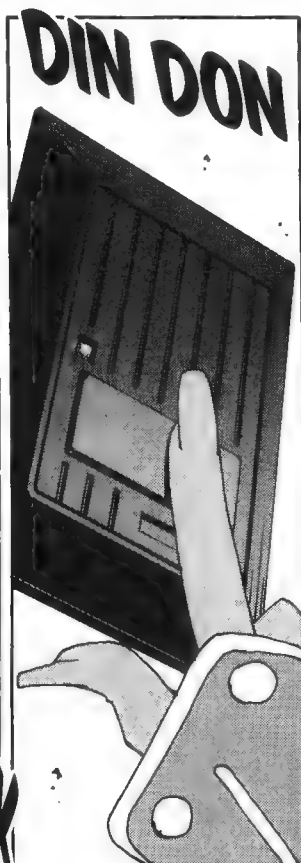
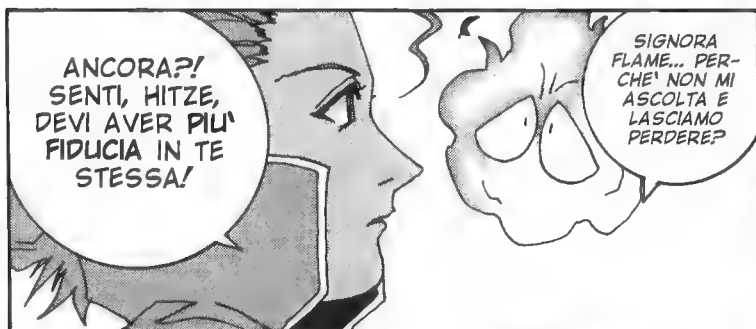
WHAAAA

BENE, E' IL MOMENTO! RUBALE IL PASSAPORTO!

FINALMENTE TORNEREMO NEL MONDO DEI COLORI!

HH...

SPAT

SHUP

YUKIKO SI E' CAMBIATA IN UN BALENO.
PER I DETTAGLI, ASPETTATE LA PROSSIMA PUNTATA!
SPLOTCH
BECCATI QUESTA MATTONATA AL TOFU! ALLORA, COM'E'? TI SI E' ROTTA LA TESTA?
IL TOFU E' UNA DELLE COSE PIU' MORBIDE DEL MONDO...
FLOP
FLOP
...TO-FU?!
TSK! NON SOLO YUKIKO E' VOLGARE, MA HA ANCHE LA LINGUA VELENOSA!
E' DAVVERO UN PESSIMO ELEMENTO!
CHOMP
MBLL!
ASPETTA!
TCHAK
RRRR
RMMMM

HITZE!
OH, SI-GNO-RA FLA-ME!
GRAB
...
AVEVA BISO-GNO DI ME...
...SI-GNORA ROSSA?
BRAVA! L'UNICA COSA DI CUI HAI BISOGNO E' UN PO' DI FIDUCIA IN TE!
PROVACI, E AVRAI SUCCESSO IN TUTTO! ALTRI-MENTI NON FUNZIONERA' MAI NULLA! E' SEMPLICE!
HO CAPITO, SIGNORA FLAME!
PROVERO' A FARE TUTTO CIO' CHE MI E' POSSIBILE!
BASTERA' CHE IO SALVI IL VOSTRO MONDO, GIU-STO?
FLAP
AH, GIA'! AVANTI, VIENI INSIEME A ME! VEDRAI CHE...

VZAP
COSA MI RISERVA IL FUTURO...?
SIGH...
SIGNORA FLAME... PERCHE' NON MI ASCOLTA E LASCIAMO PERDERE?
ANCORA?! SENTI, HITZE, DEVI AVER PIU' FIDUCIA IN TE STESSA!
DIN DON
CHI E'?
TCHAK
TU SEI CAPACE DI FARE QUALUNQUE COSA, SE TI IMPEGNI! DEVI PENSARE IN MANIERA PIU' POSITIVA, PER OGNI COSA...
...
HA RAGIONE...

COSA STARANNO TRAMANDO, STAVOLTA...?
PSST PSST

VOI DUE! CHE DIAVOLO AVETE COMBINATO?! MI AVETE IMPEDITO ANCORA UNA VOLTA DI ANDARMENE DA QUESTO STUPIDO MONDO!
WHUMP

NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE SAREBBE ARRIVATA PROPRIO FLAME... SOLITAMENTE E' TANTO LEALE CHE E' UNA BAZZECOLA INGANNARLA...
EPPURE IERI NOTTE NON E' VENUTA.
QUESTO SIGNIFICA FORSE...

...CHE IL PASSAPORTO DI FLAME NON E' VALIDO SOLO PER UN GIORNO, MA PER UN ANNO INTERO?!
BLINK
NON CI POSSO CREDERE! FLAME HA UN TRATTAMENTO SPECIALE?!

BE', VORRA' DIRE CHE CERCHEREMO DI ENTRARE IN POSSESSO DEL SUO PASSAPORTO!
GIUSTO.
E COSA VE NE FARETE? UN PASSAPORTO, DI SOLITO, VALE PER UN VIAGGIATORE SOLO...
TSK
UH!

GRU
NT

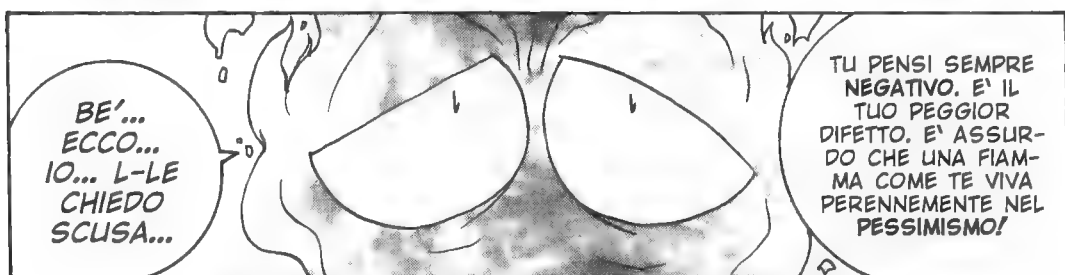
...
NON NE POSSO PIU'... VORREI SPARIRE DA QUESTO MONDO...

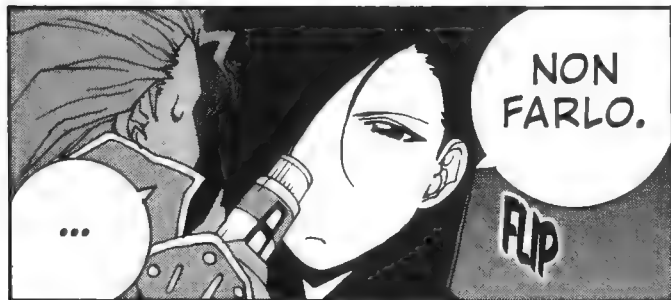
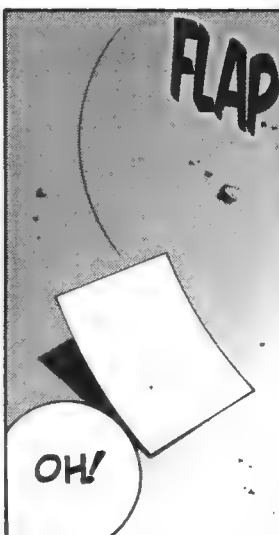
COSA SIGNIFICA L'INCENDIO SCOPPIATO IERI NOTTE?
ECCO... E' SCOPPIATO DOPO CHE IO ERO GIA' PASSATO DA UN PEZZO, E NON...

SECONDO UN **TESTIMONE OCULARE**, ERAVATE LI' VICINO **TUTTI E TRE!**
IL SUO TESTIMONE OCULARE DOVREBBE ANDARE DALL'OCULISTA.
ADESSO BASTA.

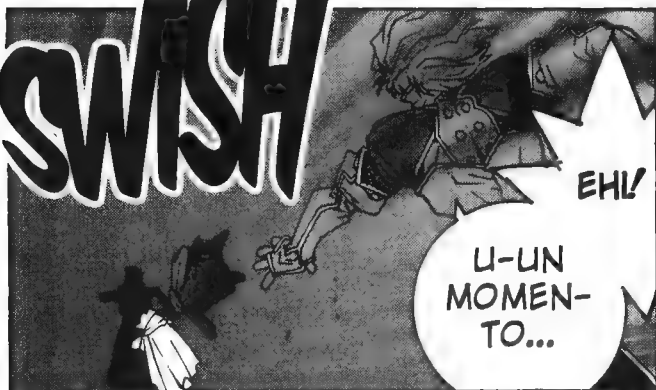
COSA LE ERA STATO DETTO DI FARE IN PRESENZA DI UN INCENDIO O DI UNA PERSONA SOSPETTA?
DI TELEFONARE SUBITO AL 110 O AL 119...
E ALLORA LO FACCIA!
SLAM

HAMADAYAMA
STAZIONE
QUI
SIGNORA FLAME, ASCOLTI!
UNA MAPPA? VUOLE CHE VADA ANDARE LI'?

COME SAREBBE A DIRE?
UNA TRAPPOLA?
BE'... ECCO...
HITZE!
LE HANNO SEMPLICEMENTE TESO UNA TRAPPOLA! MEGLIO NON ANDARCI!
WAMP

BE'... ECCO... IO... L-LE CHIEDO SCUSA...
TU PENSI SEMPRE NEGATIVO. E' IL TUO PEGGIOR DIFETTO. E' ASSURDO CHE UNA FIAMMA COME TE VIVA PERENNEMENTE NEL PESSIMISMO!

AL FUOCO! AL FUOCO!
AVANTI, ALLORA! ANDIAMO AL POSTO INDICATO SULLA MAPPA!
POOOOOO
PEEEEEEEE
POOOOOOO
M-MA...

NON CAPISCO IL MOTIVO, MA PARE CHE YUKI-KO E KRAEHE CI ABBIANO TRADITO...

RUMBLE

NON SOLO NON HANNO PORTATO IL TAPPO NEL NOSTRO MONDO, MA NON SONO PIU' TORNATE, E SENZA DARCI NOTI-ZIE DI LORO... ERO PREOCCUPATA CHE FOSSE SUCCESSO QUALCOSA, MA SE LE COSE STANNO COSI'...

PEN-SALA COME TI PARE!
MA SE VUOI TAKAAKI, VIENI A PRENDER-TELO FINO A CASA SUA!

SWISH
EHI!
U-UN MOMEN-TO...

FER-MATEVI!
CRACKLE
AAAH!
CRACKLE
CRACKLE

SI PUO' SAPERE PERCHE' AVETE CAMBIATO IDEA?!
E' UNA TATTI-CA, STUPIDO! SECONDO TE CI ESPORREM-MO TANTO PER DIFENDERTI?!
BOOM

WHOM
NON TI CEDEREMO TAKAAKI!
NOI ABBIAMO CAMBIATO IDEA!
CHI?
COSA?
QUANDO?
NOI PROTEGGEREMO TAKAAKI!
WOOSS
YUKIKO... KRAEHE... QUESTO SIGNIFICA CHE VOI DUE...
...SIETE DELLE TRADITRICI!
SSSSH

WROOSSSH
PENSAVO CHE ATTIZZANDO LE FIAMME IN QUESTO MODO SAREBBE ARRIVATA UN BEL PO' DI GENTE, MA IL MIO PIANO HA AVUTO PIU' SUCCESSO DI QUANTO IMMAGINASSI!
E PENSARE CHE CREDEVO DI DOVERTI CERCARE TRA LA FOLLA! AVANTI! VIENI CON ME!

SIGH... QUESTA L'HO GIA' SENTITA...
...ANCHE TROPPE VOLTE...
FRIUP
NON TI ANDRA' TUTTO COSI' LISCIO, FLAME!
VA BENE, D'ACCORDO! VERRO' NEL TUO MONDO, ANDIA...

CHE?!

WROOOOO
...

MAI VISTA UNA PIROMANE TANTO APPARISCENTE...
COS...?! FLAME!

VOI... VI CONOSCETE?
E' FLAME, DETTA EXPLOSION PRIESTESS... LA SACERDOTESSA ROSSA!

QUESTO SIGNIFICA...

...CHE TU SEI TAKAAKI SASUGA, IL TAPPO?
...CHE TU SEI IL NUOVO SICARIO?!

CRACKLE
CRACK

CRACK!!
...BE'?

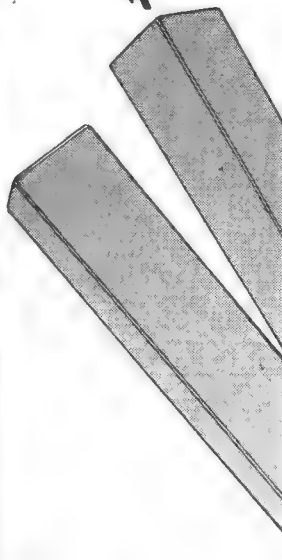
QUESTO E' UN GIRO D'ISPEZIONE NOTTURNA. PARE CHE ULTIMAMENTE DA QUESTE PARTI CI SIANO SPESSO DEGLI INCENDI.
DEVO RISARCIRE I GUAI COMBINATI DA QUALCUNO...

...LAVORANDO PER TRE ANNI ALLE DIPENDENZE DEL CONSIGLIO DI QUARTIERE, PER FARGLI RISPARMIARE LE SPESE DEL PERSONALE DI PATTUGLIA...
WROOOSH
CE L'HA ANCORA CON NOI.

QUINDI, SE VI CAPITA UN INCENDIO DI ORIGINE SOSPETTA O ANCHE SOLO UN PRINCIPIO D'INCENDIO, AVVISATEMI IMMEDIATAMENTE!
COME SAREBBE A DIRE? ARRANGIATI!

NON PARLERO' PIU' CON VOI!
CLANK
CLANK
SE MI AVESTE PORTATO SUBITO NEL VOSTRO MONDO, NON SAREI MAI STATO COSTRETTO A FARE QUESTE COSE...
WROOOOO

PRENDETE PRECAUZIONI CONTRO GLI INCENDI!
CLANK CLANK
CLANK
COSA SIGNIFICA QUESTO?!

CLANK
CLANK

E CHE NE SO, IO?! MI E' STATO ORDINATO DI FARE UN GIRO DEL QUARTIERE TUTTE LE SERE DANDO QUESTI STUPIDI ANNUNCI...
CLANK
CERTO CHE GLI ESSERI UMANI FANNO COSE STRANE!

TUTTI I GIORNI... PER TRE ANNI DI SEGUITO...
CLANK
CLANK
PRENDETE PRECAUZIONI CONTRO GLI INCENDI!

BE', ALLORA BUON LAVORO.
TAP TAP
EHI, VOI! ASPETTATE!

PER COLPA DI CHI PENSATE CHE IO SIA COSTRETTO A...?!
OH, QUANTO LA FAI LUNGA!

* E' ACCADUTO NELL'EPISODIO PRECEDENTE! KB

** TEATRO DI COMPILER E ASSEMBLER OX. RICORDATE? KB

GRUNT

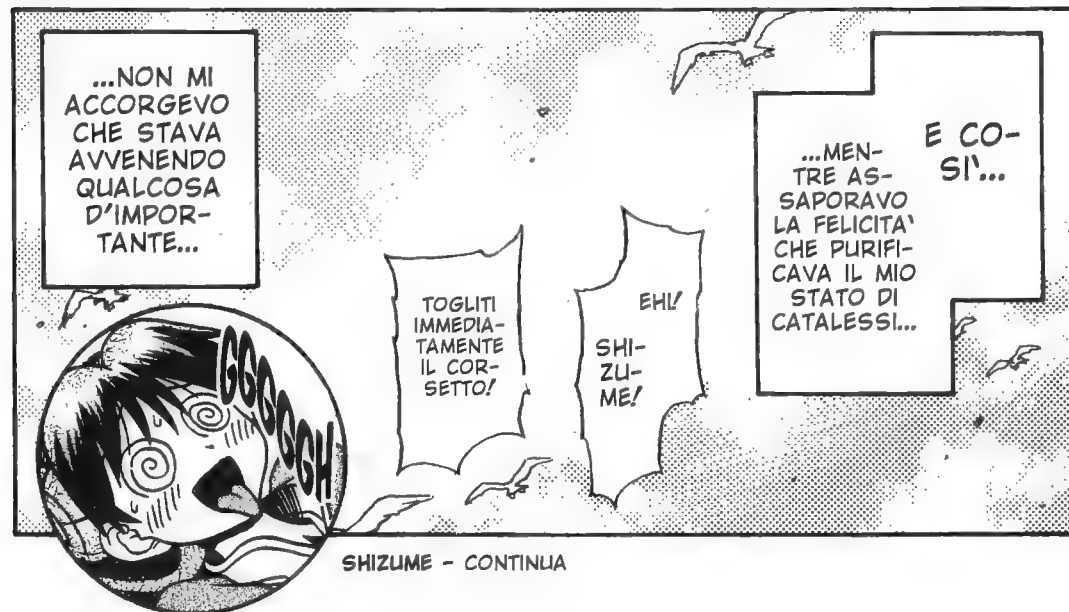
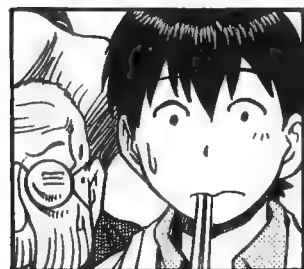
AHH, CHE STRAZIO! PERCHE' MI TROVO IN QUESTA SI-TUAZIONE?!
...

...EPPURE HA DISTRUTTO IL NOSTRO QUARTIE-RE COMMERCIALE. QUINDI NON PUO' DISCOLPARSI CON QUESTA SCUSA.
NON POSSO PAGARE TUTTI QUESTI SOLDI! E POI ANCH'IO SONO UNA VIT-TIMA, SIGNOR PRESIDENTE!

CREDO CHE QUI CI SIA UN BEL MALINTE-SO, SIGNOR PRESIDEN-TE!
QUELLE DUE NON HANNO NIENTE A CHE FARE CON ME!

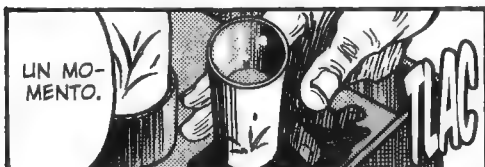
MI STA ASCOLTAN-DO?!
FATTURA
al Signor TAKAAKI SASUGA,
12.560.000 YEN
(spese di riparazione del quartiere commerciale)
per i dettagli consultare l'allegato.
YOHIYUKI HAMA
Rappresentante del quartiere commerciale
AH! SI', CER-TO! COME NO?!

Kia Asamiya
3th. COLOR: ROSSO SHOCKING

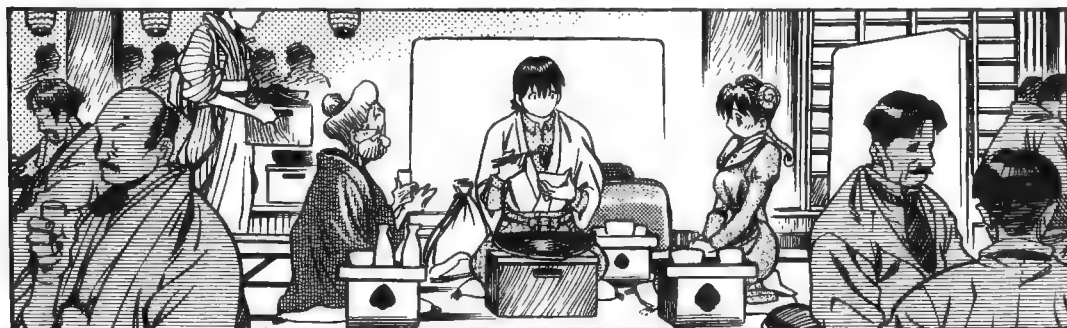
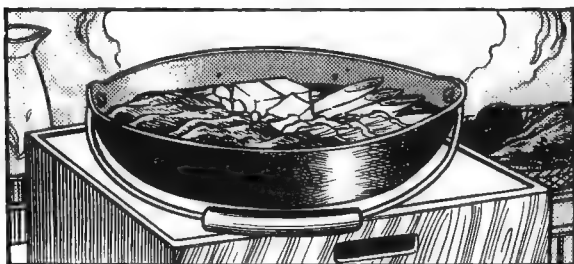
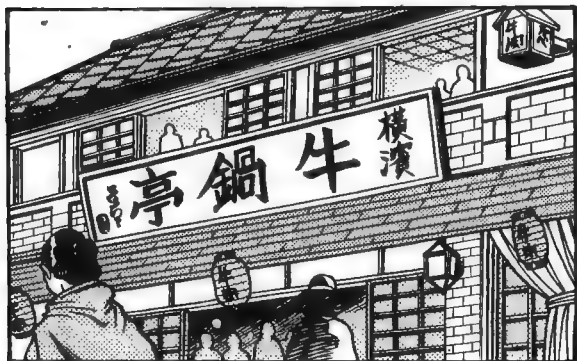
SHIZUME - CONTINUA

IN FIN DEI CONTI, CHE COS'HO FATTO...?
QUEL RAGAZZO E' MORTO UN MESE FA.
TU HAI SCONFITTO LA DIVINITA' TSUKUMO CHE ALBERGAVA COME UN PARASSITA NEL SUO CADAVERE.

ESATTO! SENZA LA SUA FORZA, NOI SAREMMO STATI TUTTI DIVORATI, SIGNORINA KURAHA-SHI!
PECCA-TO CHE LA SUA MIGALE SIA INSA-ZIABILE...

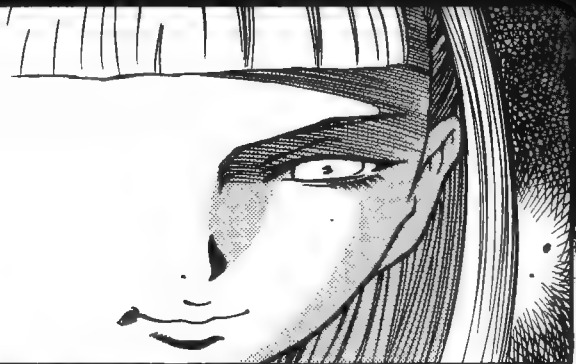
DIVORA SEMPRE TUTTO... E IO NON RIESCO MAI A PREN-DERE NES-SUN CAMPIO-NE DI QUE-STE DIVINITA' TSUKU-MO...
DI CON-SEGUENZA, NON POSSO RIFERIRE NESSUNO DI QUESTI CA-SI AL VICE ISPETTORE FUJITA...

TLAC
UN MO-MENTO.

E' IM-POS-SIBILE STER-MINA-RE UN DEMO-NE.
PLACARLI E' L'UNICO MODO, AS-SORBENDO LE LORO CARNI ALL'INTERNO DEL PROPRIO CORPO, SENZA LASCIARNE NEMMENO UN PICCOLO RE-SIDUO IN GIRO...
NON ESISTE UN METODO MIGLIORE DI QUESTO PER ELIMINARE GLI SPIRITI MALI-GNI.

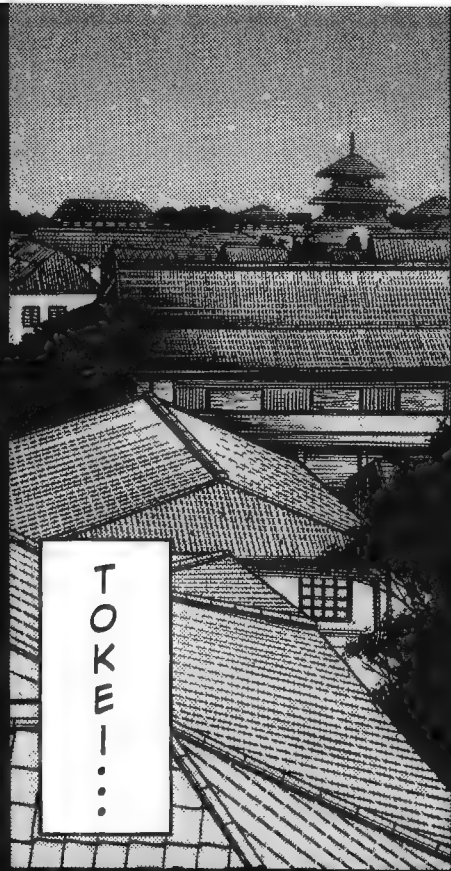
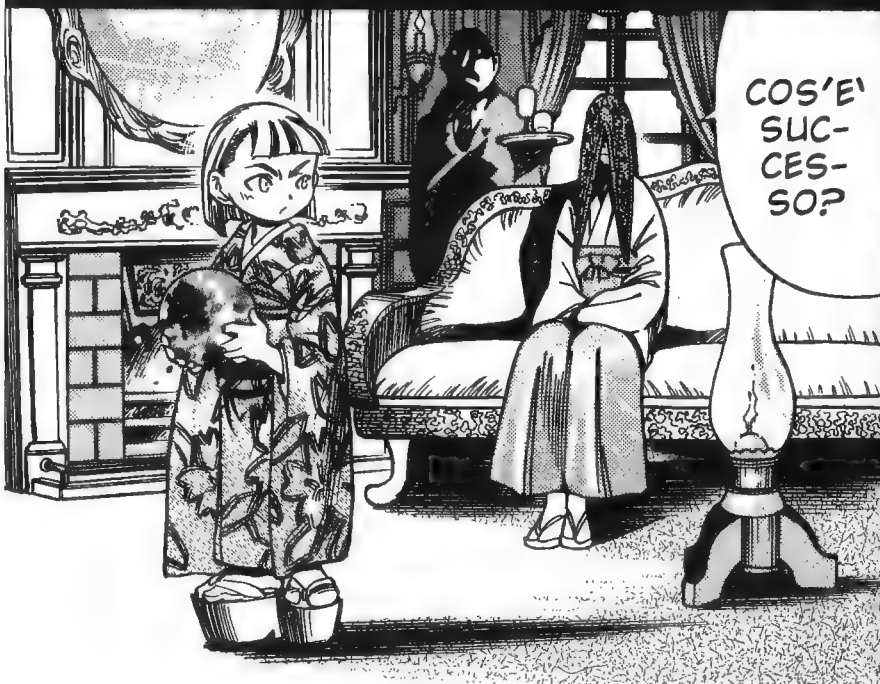
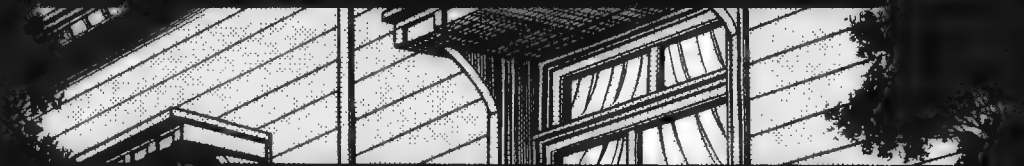
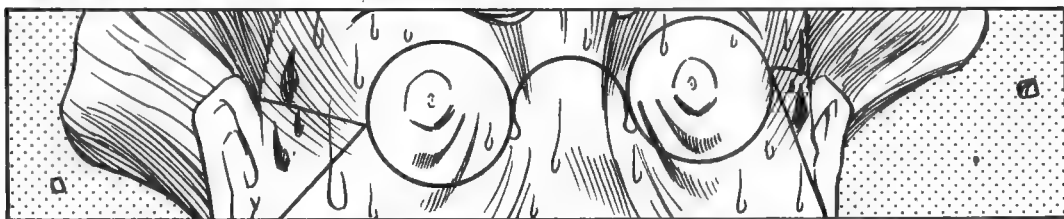
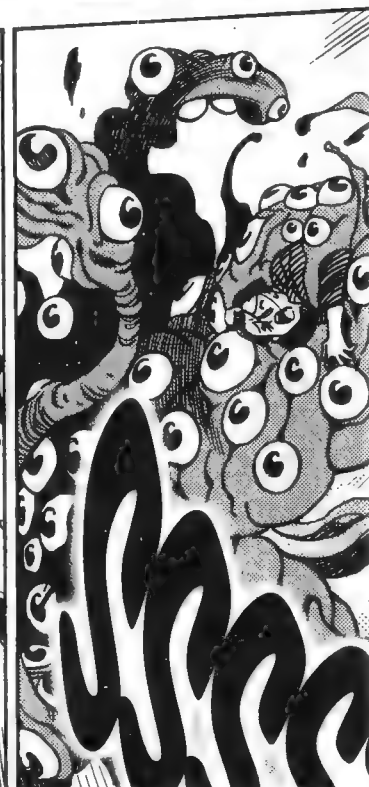
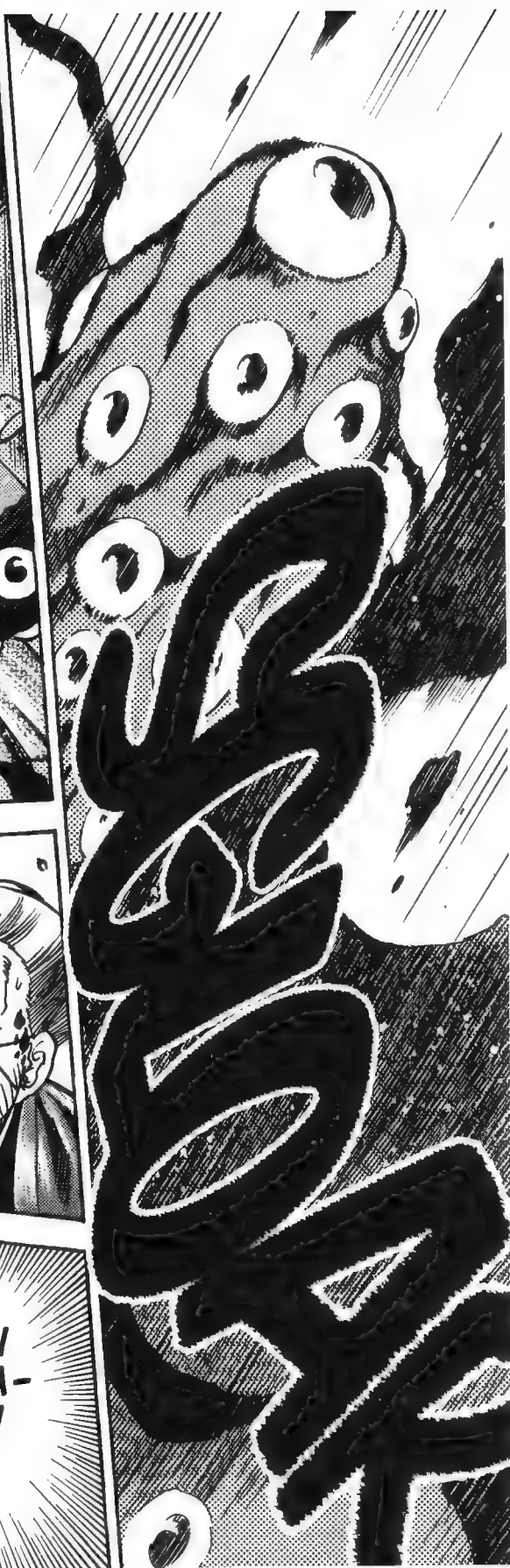
横濱
牛鍋亭

COSA LE PREN-DE, SI-GNORINA KURA-HASHI?
OFFRO IO, MANGI PURE A SAZIE-TA'!

QUESTO PIATTO E' DAVVERO SQUI-SITO!
GNAM
GNAM

...PER
NESSUNA
RAGIONE!

NON GLIELA
FARO'
PASSARE
LISCIA...

UNA DIVINITA' TSUKUMO E' ESPLOSA.
SI TRATTA DI QUELLA CHE HO DATO A UN RAGAZZO MALATO DI COLERA, A YOKOHAMA...
DONANDO UN NUCLEO MICROBICO A UN BAMBINO AFFETTO DA UNA MALATTIA MORTALE...
...NON SI PUO' CERTO OTTENERE UNA DIVINITA' TSUKUMO POTENTE.
NE HO ABBASTANZA DELLE TUE PREDICHE, DOMATORE...
C'E' IN GIRO QUALCUNO CHE HA DIVORATO BEN TRE DELLE MIE DIVINITA' TSUKUMO, E TUTTE DI SEGUITO!
CERCALO!
DEVI TROVARLO MOBILITANDO TUTTI I MEMBRI DEL POPOLO SOSTENITORE DEL CIELO!
D'ACCORDO.

TOKEI...
AH!
DLIN
COS'E' SUC-CES-SO?

POVERO FIGLIO...

SHI-
ZU-
ME!

FAMMI
DIVORA-
RE DI
PIU!

NEL BOSCO DI BENTEN C'ERA LA COMITIVA DEL POPOLO SOSTENITORE DEL CIELO...
...PERCIO' HO IMPLORATO AIUTO AL SIGNOR DOMATORE DI MOSTRI.

UNA DIVINITA' TSUKUMO VENDICA IL RANCORE DEL POPOLO...
...MA NON E' ADATTA A GUARIRE UNA MALATTIA.

NEL GRUPPO C'ERA UNA RAGAZZA DAI CAPELLI BIANCHI...
...A CUI HO REGALATO UNA PALLA.

ALLORA, TRAMITE LA RAGAZZA, IL SIGNOR DOMATORE DI MOSTRI MI HA DONATO UN NUCLEO MICROBICO, E...
WHOOSH
SI ALLONTANI DA SUO FIGLIO!

NON E' POSSIBILE! LUI DEV'ESSERE GUARITO!

GLI HANNO FATTO BERE UN NUCLEO MICROBICO DELLA DIVINITA' TSUKUMO, E LUI SI E' SALVATO!

E' PROPRIO COME DICE LEI.
NON AVEVAMO ALTRA SCELTA CHE CONTARE SUI GUARITORI.
SE AVESSERO SCOPERTO CHE C'ERA UN MALATO DI COLERA, CI AVREBBERO MESSO IN QUARANTENA.
A CAUSA DELLA RIFORMA MEIJI, NOI SAMURAI ABBIAMO PERSO SIA IL LAVORO CHE LA CASA...
...POI SIAMO RIUSCITI A STABILIRCI IN QUESTA TERRA, DOPO TANTI SFORZI DISPERATI.
CI TENIAMO MOLTO A QUESTA VITA...
...ANCHE SE NON ABBIAMO ALTRO MEZZO CHE FABBRICARE QUESTE COSE PER GUADAGNARCI IL PANE...
TLAC
DLIN

GIUDICANDO DALL'ODORE DI DIARREA CHE IMPREGNA LA STANZA...
...QUESTO RAGAZZO DEV'ESSERSI AMMALATO DI COLERA UN MESE FA.

CI SONO MOLTI AMULETI SCACCIA-COLERA APPLICATI OVUNQUE, MA NASCOSTI ALLA VISTA.

PER GIUNTA, TUTTI PORTANO LA DATA DI UN MESE FA...

C'ENTRA IL **COLERA**, VERO?

IL POPOLO DIFENSORE DELLE DIVINITA'...
...E SOSTENITORE DEL CIELO D'ORIENTE?!

POTETE CHIAMARLO VECCHIA DIVINITA' CAPACE DI POSSEDERE, O DIVINITA' TSUKUMO, O DIVINITA' IETTATRICE, O IMPURITA', O TUMORE A FORMA DI FACCIA UMANA, O CON QUALUNQUE ALTRO NOME...

IO HO SEMPRE CONSIDERATO I COSIDDETTI SPIRITI MALIGNI E LE POSSESSIONI COME MALATTIE MENTALI.

MA QUESTO CASO E' CHIARAMENTE TUTT'ALTRO. NON E' QUALCOSA A CUI IO POSSA PORRE RIMEDIO.

SIGNORA OSUMI!

IL SIGNOR DIVINATORE E'...?
MI DISPIACE, MA NON SONO RIUSCITA A FARLO VENIRE.

IN SUA VECE E' VENUTA SUA FIGLIA...
...ANCHE SE NON CREDO SIA MOLTO UTILE. POSSIAMO ENTRARE?
AH...

*IL TERMINE ORIGINALE, KAMI, SI TRASFORMA IN GAMI QUANDO SI LEGA ALLA PAROLA CHE LO PRECEDE (IN QUESTO CASO, TSUKUMO). KB

*DIVINITA' TSUKUMO. KB

ANCHE SE LEI E' UNA SUA FAMILIARE, SIGNORINA, SE NON E' IN GRADO DI FARE IL LAVORO DI SUO PADRE...
...MI STA SOLO FACENDO PERDERE TEMPO.

NON DICA COSI'! SE HA BISOGNO DI UNA MANO, LE SARO' UTILISSIMA...
NON C'E' NULLA CHE POSSA FARE UNA TONTA CAPACE DI SVENIRE A CAUSA DEL CORSETTO TROPPO STRETTO...
SEGUIMI.

ACCIDENTI...

SENTIAMO, ALLORA...
COSA VOLEVATE CHIEDERMI?
...

DIVINITA' TSUKUMO, DITE? IL NOME SEMBRA AVERE IL SIGNIFICATO DI PORTATORE DI LUTTI E DISGRAZIE...
NO. QUESTO SI TRASCRIVE CON GLI IDEOGRAMMI NUMERICI CHE SIGNIFICANO NOVANTANOVE.

GUARITRICE SUMIICHI ↓
祈祷
墨一

MI SCUSI...
...POTREBBE PRESTARLE UN KIMONO?

CAPISCO. E COSI', NESSUNO SA DOVE SI TROVI IL SIGNOR HIKOFUMI...
SIAMO CONSAPEVOLI DI RECARLE DISTURBO, MA AVEVAMO ALCUNE COSE DA CHIEDERLE, COSI' SIAMO VENUTI FIN QUI.

C'E' QUALCOSA...
...CHE NON VA IN ME?
COME...?
IL MIO MODO DI VESTIRE E' RIDICOLO?
BE', UN VECCHIO DETTO AFFERMA CHE UN BELL'ABITO TRASFORMA ANCHE UN CARRETTIERE... SCHERZI A PARTE, DEVO DIRE CHE QUEI VESTITI TI STANNO PIU' BENE DI QUANTO IMMAGINI...
DAVVERO?! OH, QUANTO SONO FELI...
CEHH...
EHI! MA CHE...?

GENTILE SIGNORE, MI CHIAMO SUMIICHI, E SONO UNA GUARITRICE DI YOKOHAMA.
LA PREGO DI PERDONARMI SE LE SCRIVO COSI', ALL'IMPROVVISO, MA AVREI DAVVERO BISOGNO DI UN AIUTO DA PARTE SUA.

PER MOLTI ANNI HO SCACCIATO MOLTI TIPI DI SPIRITI MALIGNI CHE SI ERANO IMPOSSESSATI DI UOMINI E DONNE DI OGNI ETA'...
...MA QUESTA E' LA PRIMA VOLTA CHE MI TROVO AD AVERE A CHE FARE CON UNO SPIRITO DALLA FORMA TANTO EVIDENTE.

IL RAGAZZO POSSEDUTO DEPERISCE DI GIORNO IN GIORNO...
...E TEMO CHE ORMAI ABBIA I GIORNI CONTATI.

"SECONDO LE VOCI CHE CIRCOLANO...
...RITENGO CHE SOLO LA FAMIGLIA GOHOIN-KURAHASHI O IL DOMATORE DI MOSTRI SIANO IN GRADO DI AFFRONTARE QUESTO TERRIBILE SPIRITO. QUINDI, LA PREGO DI DARMI UNA MANO!"

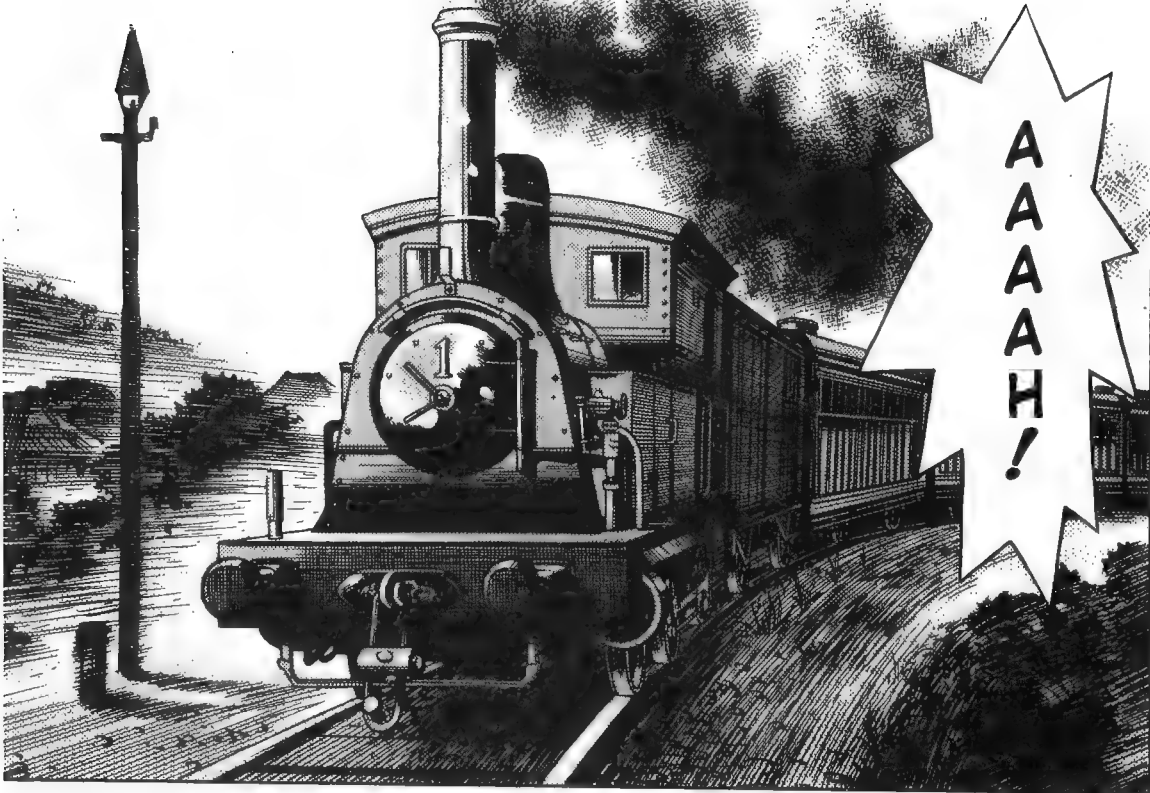
SPINTA DAL DESIDERIO DI SCOPRIRE DOVE SI TROVI MIO PADRE, L'HO LETTA, ANCHE SE NON DOVEVO... MA NE SONO RIMASTA SORPRESA!

COMUNQUE, FORSE SAREMO FINALMENTE IN GRADO DI CHIARIRE I MISTERI SULLE DIVINITA' TSUKUMO O SUL DOMATORE DI MOSTRI...
E' PER QUESTO CHE STIAMO ANDANDO A YOKOHAMA...

AAAAAH!

THU THUM THU

QUANDO MAI MI HA RAGGIUNTO?!

NON ME NE SONO MINIMAMENTE ACCORTA! NON PER NULLA LEI E' UN NINJA!

...SHIZUME KURAHASHI.

PIUTTOSTO, SPIEGAMI UN PO' COSA SIGNIFICANO GLI ABITI CHE INDOSSI...

SEI CONSAPEVOLE DEL CONTENUTO DELLA LETTERA INDIRIZZATA A TUO PADRE?

LO DICO PER L'ULTIMA VOLTA...

NON SONO UN NINJA! SONO SOLO L'AGENTE SEGRETO KOGENTA INUI!

THU THUM THUTHUM

NON SO CHI SIA LEI, MA LA RINGRAZIO.
OH, MA SI FIGURI...

SIGNORA AMATSUKASA, E' ARRIVATA LA CARROZZA.
LA SALUTO... E GRAZIE DI NUOVO...
AH... DI NIENTE...

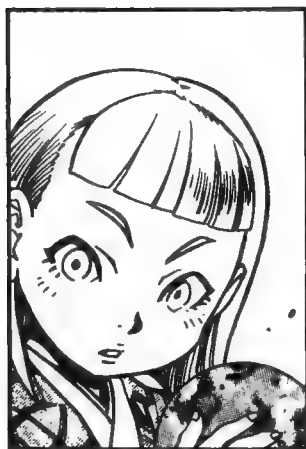
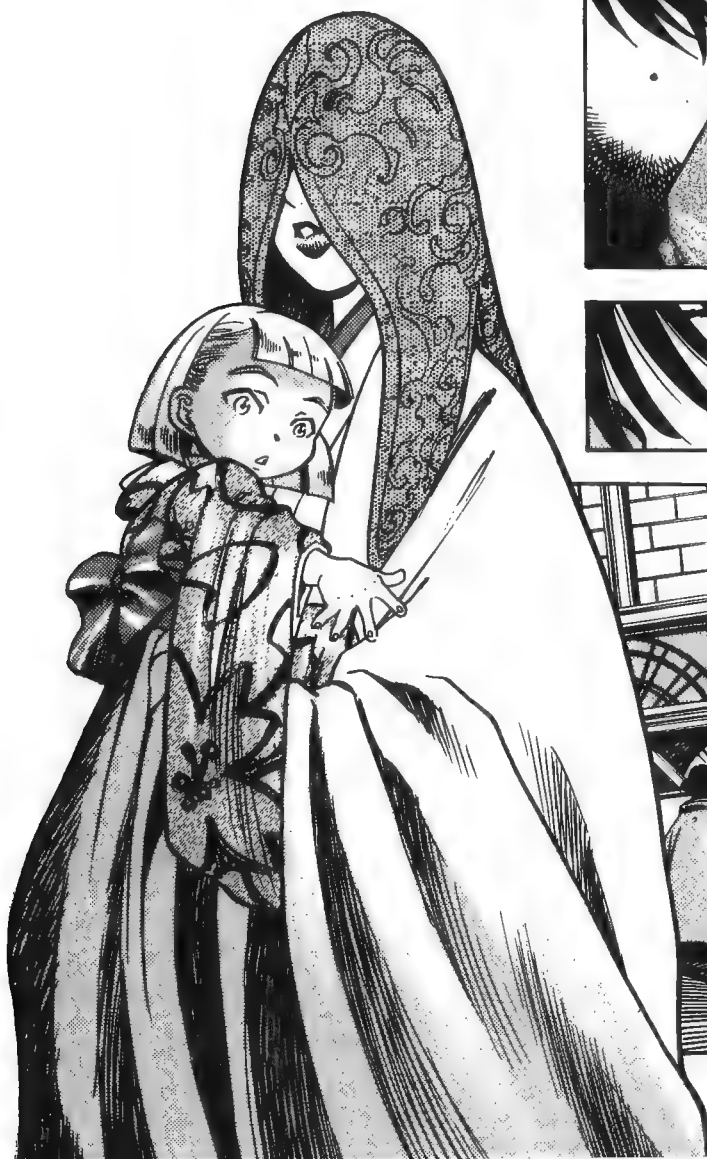
CHI E'?
BOH...?!

COS'E' SUCCESSO, SIGNORINA HOHAKU?

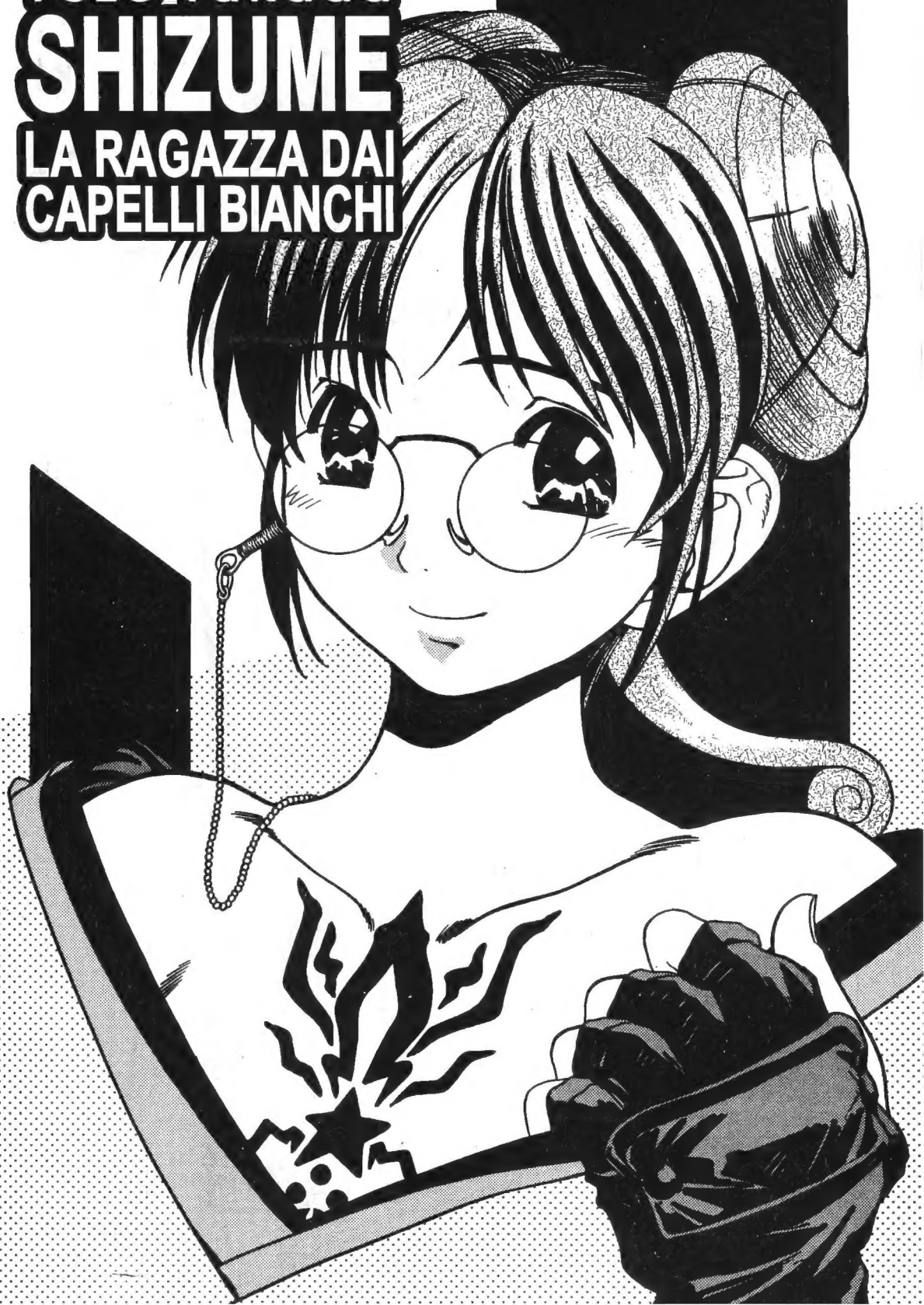
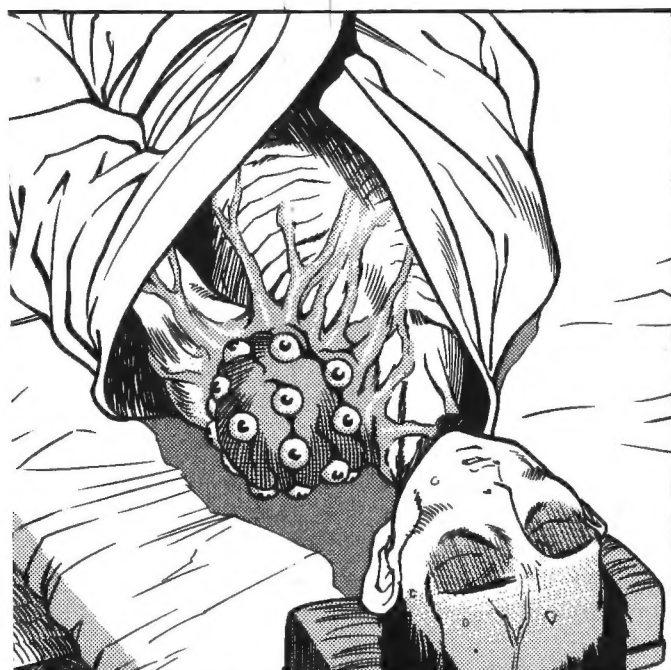
AH! AAAAH!

LA PALLA!
LA MIA PALLA!
LA PALLA CHE MI HANNO REGALATO A YOKOHAMA E'...

ECCOTELA!

SEI STATA BRAVISSIMA!
GRAZIE!
SEI STATA BRAVISSIMA!
ROLL

*ALL'INIZIO DELL'EPOCA MEIJI, TOKYO ERA CHIAMATA ANCHE TOKEI. KB

Yuzo Takada
SHIZUME
LA RAGAZZA DAI
CAPELLI BIANCHI

Yuzo Takada - SHIZUME

Tra leggenda e realtà,
delicata e misteriosa
come la neve.
La Principessa
Bianca
La Principessa
Bianca
CLAMP
Ad agosto, su Storie di Kappa
www.starcomics.com